
2'99 €
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLA
PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS2 • PSP • NINTENDO DS • MÓVIL
HOBBY
CONSOLAS
¡¡PÓSTER DOBLE DE REGALO!!
¡DESCÚBRELA!
3DS
Las 10 claves sobre la revolucionaria portátil
¡ADELÁNTATE!
GRAN TURISMO 5
¡Todo sobre el juego de coches defintivo!
¡Súper reportaje con entrevista exclusiva!
CASTLEVANIA
LORDS OF SHADOW
¡¡Los vampiros te retan en el juego más salvaje!!
ADEMÁS...
▶ Preestrenos: Mafia II, Metroid Other M, Kingdom Hearts...
▶ Primer contacto: Final Fantasy XIV ▶ Nuevas imágenes y detalles de Call of Duty Black Ops


EL KIOSKO DE MIC___MIC

CUATRO NACIONES, UN DESTINO

UNA PELÍCULA DE M. NIGHT SHYAMALAN

AIRBENDER
EL ÚLTIMO GUERRERO
EN 3D

ESCRITO, PRODUCIDO Y DIRIGIDO POR M. NIGHT SHYAMALAN

6 DE AGOSTO

www.Airbender.es











EDITORIAL

■ BIENVENIDOS

Grandes juegos con sabor español



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@axelspringer.es

No es la primera vez que un juego desarrollado en España ocupa la portada de nuestra revista. Hace tiempo, el mítico **Commandos 2** de Pyro Studios también lo mereció. Y ahora llega este espectacular **Castlevania** con el sello de los madrileños Mercury Steam y la supervisión del mismísimo Kojima. Mucho ha llovido desde entonces, pero me alegra que de nuevo un juego con aires de superproducción realizado íntegramente en nuestro país sea el gran juego de este mes. El desarrollo de juegos en España ha estado siempre muy por detrás de la importancia de nuestro mercado dentro de la industria, salvo en la época dorada de los 80 con Dinamic, Opera o Zigurat. Teniendo en cuenta el parque de consolas y las ventas de juegos (a pesar de la piratería), la realización de juegos aquí ha sido casi anecdótica. Por suerte, esto ha empezado a cambiar hace unos años. A las pioneras como la mencionada Pyro Studios y FX (ex-Dinamic, aunque centrados en PC) se han ido sumando otras como Virtual Toys (**Torrente**), Over The Top (**NyxQuest**), Digital Legends (**One**), Zinkia (**Pocoyo**), Tonica (**PlayEnglish**) o Novarama (**Invizimals**). Sony España, por ejemplo, está apostando no solo por hacer juegos aquí, sino además por que contengan también cierta identidad cultural (**PlayChapas**). Ahora que los videojuegos también han sido reconocidos como producto cultural en España y que se va a crear una Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas, es el momento de impulsar esté ámbito de la industria en nuestro país. Que tomen nota los Gobiernos de turno para apoyarlo y ayudarles en la lucha contra lo que más daño les hace: la piratería.

Castlevania llega con el sello de los madrileños Mercury Steam



CASTLEVANIA - PS3, XBOX 360



NYXQUEST - Wii



INVIZIMALS - PSP

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es

¿Relax veraniego? A mí hay algo que no me encaja, porque cuando todo el mundo habla de descanso estival, nosotros estamos ya adelantando el mogollón que llegará después del verano: salen títulos como «Mafia II» o el nuevo «Metroid», vuelve el duelo entre «FIFA» y «Pro», los adelantos de los bombazos de Navidad... ¡me quiero quedar en la playa!



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

Yo soy español, español, español... y estoy muy orgulloso. No sólo por el Campeonato del Mundo que acabamos de ganar, sino por el excepcional trabajo que Mercury Steam está realizando con «Castlevania Lords of Shadow». Puede que una de las mejores aventuras del año se esté desarrollando a escasos metros de vuestra casa. Olé.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es

8 meses: es lo que Ruffian Games ha tardado en crear «Crackdown 2». Sus miembros se han disculpado por el imperfecto juego: en tan poco tiempo, no han podido pulirlo como querían. Esto sirve para darnos cuenta de que hacer un buen juego suele ser un proyecto largo y complicado. Mejor esperar a ser impacientes. Las cosas de palacio van despacio...

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

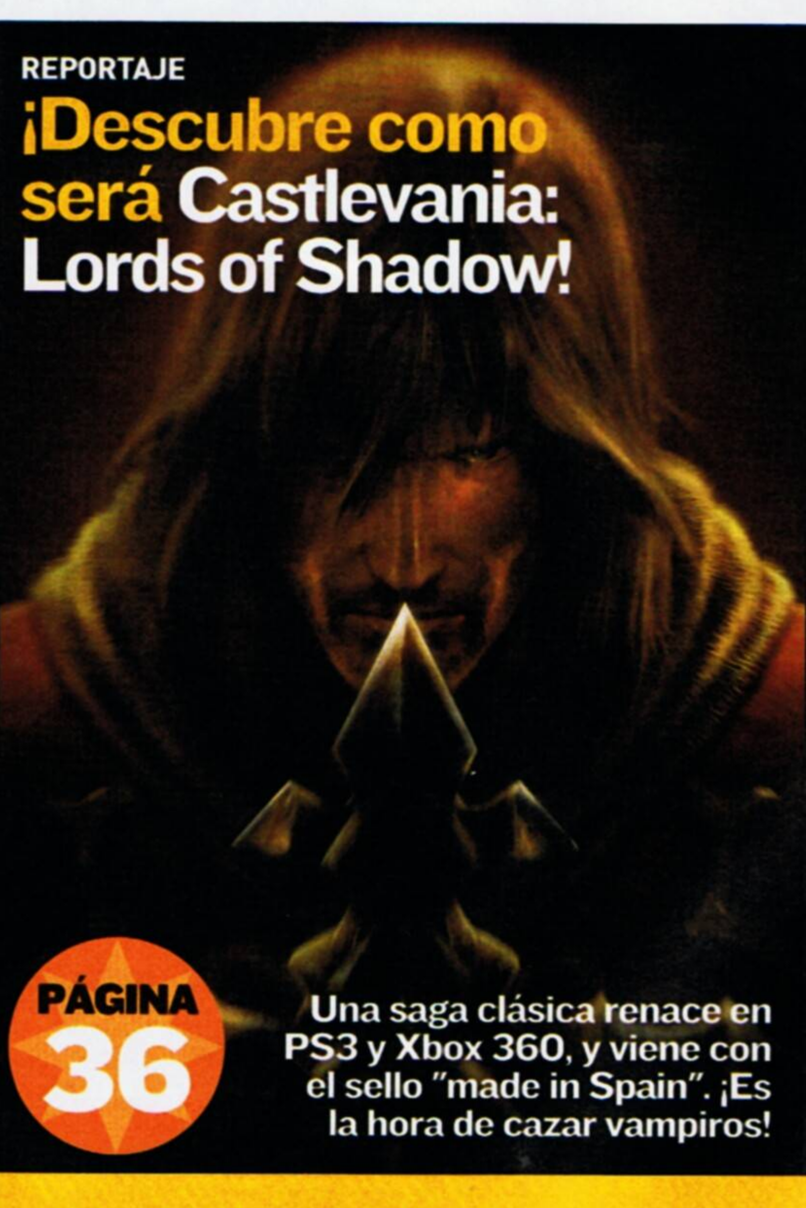
• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.



SUMARIO



REPORTAJE

¡Descubre como será Castlevania: Lords of Shadow!

PÁGINA 36

Una saga clásica renace en PS3 y Xbox 360, y viene con el sello "made in Spain". ¡Es la hora de cazar vampiros!

REPORTA

Entra en mundo de Fin Fantasy XI

Ya hemos proba el próximo «Fi Fantasy» p PS3, un R online en el c nunca dejaren de vivir aventur

PÁGINA 72

NOVEDAD

Llega la magia de Dragon Quest IX

PÁGIN 80

Tras triunfar en Japón, llega a DS uno de los juegos de rol más esperados. ¿Queréis saber qué nos ha parecido?



SUMARIO

¡CONCURSO XBOX 360! PARTICIPA Y LLÉVATE:

- UNA CONSOLA XBOX 360 250GB
- El juego Crackdown 2
- El cable de transferencia de datos
- Una suscripción a Xbox Live durante un año

(mira en la página 46)



SUSCRÍBETE a Hobby Consolas y llévate esta bolsa de regalo

www.suscripciones-hobbyconsolas.com

en página 78





PREESTRENO

Acción al margen de la ley en Mafia II

Ya hemos vivido nuestras primeras horas "trabajando" para la Mafia. ¡Os contamos como va a ser la aventura más peligrosa!

PÁGINA 48



REPORTAJE

Las 10 claves de Nintendo 3DS

Es la consola de la que todo el mundo habla, y aquí os damos todos los datos para conocerla a fondo.

PÁGINA 28

102 Zona de Descarga

Juegos "retro" y un montón de niveles adicionales animan nuestras páginas de descargas. Este mes, analizamos la edición especial de «Monkey Island 2: Le Chuck´s Revenge» para PS Network y Xbox Live.

108 Trucos

La mejor selección de secretos, claves y consejos para exprimir a tope los títulos más punteros del momento. ¿Queréis llegar al final de ese juego que tanto se os resiste? ¡Pues venga, corred a nuestra sección!

116 Teléfono Rojo

Yen se ha pasado el mes respondiendo a todas vuestras preguntas sobre videojuegos.

121 Planeta Móvil

Los mejores títulos también se juegan en nuestros teléfonos móviles. Este mes, os traemos una selección muy "futbolera".

124 Escaparate

Os hablamos sobre los últimos estrenos de cine, películas en Blu-Ray y en DVD, música y libros... Y, por supuesto, también os enseñamos el mejor "merchandising" basado en vuestros videojuegos favoritos. ¡Tendencias para jugones!

TODOS LOS JUEGOS

¡¡AHÓRRATE UNOS EUROS EN ESTOS JUEGAZOS!!



Mira en página

IMITA A NUESTROS HEROES EN TU CONSOLA

¡¡Juega como los campeones!!

Estamos viviendo la mejor época del deporte en España. Ellos son unos pocos privilegiados, pero todos nosotros podemos emular sus azañas en nuestras consolas. ¿Cómo? Aquí os mostramos la forma de meteros en la piel de vuestros héroes.



FORMULA 1

FORMULA 1 2010

Después de unos años de "descanso", este simulador regresa a las consolas con todos los circuitos y pilotos oficiales. ¡Tan realista que sólo vamos a echar de menos a las chicas que sujetan la sombrilla en la parrilla de salida!

FERNANDO ALONSO
PILOTO Nº1 DE FERRARI
Bicampeón del mundo, primer piloto de Ferrari y quinto en el mundial.

BALONCESTO

PAU GASOL
CAMPEÓN DE LA NBA 2010
Ya tiene su segundo anillo, y al español de los Lakers, a este paso, le faltarán dedos.

NBA LIVE 10

Después de romper un par de lámparas en casa, preferimos imitar a los reyes del basket en este juego ¡sin lesiones!

FÚTBOL

SELECCIÓN ESPAÑOLA CAMPEONA DEL MUNDO 2010
Es el mayor triunfo en la historia del deporte español. ¡España campeona del mundo de fútbol! Los chicos de Vicente del Bosque se han mostrado intratables en Sudáfrica (pasaremos de puntillas el partido contra Suiza).



TENIS

GRAND SLAM TENNIS

Hemos cambiado la raqueta por el mando de Wii, pero el resto se mantiene igual. Viajamos por el mundo, nos enfrentamos a los mejores sobre hierba, tierra batida y pista sintética... ¡y arrasamos!

RAFA NADAL
Nº1 DE LA ATP

Ha ganado Wimbledon, es el amo de Roland Garros y el número uno del mundo.



MOTOCICLISMO

MOTO GP 09/10

Ponerse a más de 200 Km/h sobre dos ruedas ¡sin riesgo de multas ni accidentes! La emoción de las carreras está servida. A ver si nos ofrecen un sponsor millonario.

JORGE LORENZO
LÍDER DE MOTO GP

Este año, sin Rossi, el podio tiene color español. Lorenzo (seguido por Dani Pedrosa) está intratable.



MUNDIAL FIFA 2010

Aquí tenéis a "La Roja" festejando su título en nuestra consola. Lo único que le falta para ser perfecto es el beso a Sara Carbonero... Y ahora que somos campeones, a revalidar nuestro título jugando en el modo online, y sin necesidad de sudar la camiseta.

SUBEN

▲ **LOS ESSENTIALS** de PSP, una serie de juegos imprescindibles a 9,95 euros. Así no hay quien se resista a jugar de nuevo «Medievil» o «Sonic Rivals».



▲ **CASTLEVANIA,** la franquicia "cazavampiros" de Konami resucita gracias al trabajo del equipo español Mercury Steam. ¡Un juego de leyenda!

▲ **BLACK OPS,** la próxima entrega de «Call of Duty» ya ha recibido más reservas que su predecesor «Modern Warfare 2», que batió todos los récords de ventas.

▲ **LA RENTABILIDAD DE PLAYSTATION 3.** Por primera vez desde su lanzamiento, Sony gana más dinero con cada consola que lo que cuesta fabricarla.

▼ **EL NÚMERO DE LANZAMIENTOS,** como suele ocurrir por estas fechas ha decrecido bastante, por suerte la calidad se mantiene.

▼ **EYE OF JUDGEMENT.** Los servidores de este juego de cartas para PlayStation 3 serán desconectados el 30 de septiembre. Se acabó jugar online con él...

▼ **LOS RETRASOS** de «Driver San Francisco», «Final Fantasy XIV» y el contenido descargable de «Heavy Rain» hasta comienzos del año próximo.





▼ **LOS PRIMEROS JUEGOS DE iPad** no son más que conversiones directas de títulos de iPhone, sin mejoras gráficas ni en el sistema de control.

BAJAN

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO



MOLA



Que en la barriga de mi mujer haya un jugón hobbyconsolero en camino.

¡Eso es, las buenas costumbres tenemos que inculcarlas desde el principio! Y con la vibración del Dual Shock 3 puedes darle un masajito y todo.

Que Hobby se haya marchado al E3 y que a mí me hayan quedado tres.

¡Jé, qué cachondo! Seguro que a tus padres les hace la misma gracia cuando vean las notas.

La cara de feliciano que se le queda en el video de Hobbynews a Daniel Quesada al desempaquetar el nuevo modelo de Xbox 360.

Es un chico feliz y alegre, se pasa el día cantando el tema principal de "Heidi".

Que mi madre me ha comprado una tele con 3D y estoy flipando todo el día.

Pues por ahora estarás flipando con el poco contenido 3D que ponen, digo yo...

Que, por primera vez, el protagonista de un videojuego («Castlevania: Lords of Shadow») tenga el mismo nombre que yo: Gabriel.

Yo estoy deseando que aparezca un Tarsicio para que mi nombre también se utilice en un videojuego.

Ver como Wii parece haber renacido, gracias al anuncio de muchos juegos buenos.

Estaban tan eufóricos los muchachos de Nintendo que el seriote presentador de la conferencia, Reggie Fils-Aime, estuvo a punto de sonreir y todo. Eso dice la leyenda...



Ver un montaje de Chuck Norris contra Yen, para que por fin le veamos la cara, je, je, je.

Pues, de hecho, ese combate ya tuvo lugar, he aquí la foto. El problema es que Chuck estaba en plena patada y el golpe tapa la cara de Yen. Mecachis...

NO MOLA



Que Square-Enix nos tenga engañados. ¡No existe «Final Fantasy Versus XIII»! ¡Ni nunca habrá un remake de «Final Fantasy VII»!

Con tanto rumor y especulación, casi que mejor lo investigue Iker Jiménez.

Que haga tanto tiempo que no regaláis ningún DVD con videos. Espero que este mes con el E3 lo hagáis.

¡Ya no hace falta! Os metéis en la web Hobbynews.es y ahí tenéis todos los videos.

Que tengamos que morir y dejar de ser jugones.

¡Y aquí va el premio para el optimista del mes! ¡Bravo!

Que mi madre utilice las páginas de esta revista para ponerlas dentro de la jaula del pájaro.

Pues dile a tu madre que no... Eeeh, pero señora, ¿qué hace arrancando esta página de la revista? No... ¡Nooooo!

Que Sony quiera obligarnos a ponernos gafas para jugar en 3D. ¡No me las puse ni cuando fui al oculista!

¿Sabes lo que molaría? Unas lentillas para ver en 3D. Así jugaríamos de forma discreta.

Ir a EEUU y no poder traer juegos porque no funcionan en las consolas europeas.

Bueno, pues te compras otra consola allí. Como el enchufe también es distinto, te compras una casa americana y ya tienes todo el "pack".

Que no hagan un «Rock Band» de Guns ´n Roses.

Han dicho que, en cuanto acaben el de Mojinos Escozíos se ponen con ello.



Que Miyamoto saliera otra vez con la espada y el escudo en la presentación del nuevo «Zelda». Hubiera molado verlo con el traje y el gorro de Link.

¡Tus deseos son órdenes, amiguete! Otra cosa es que el muchacho quede guapo caracterizado así, pero es que magia no hacemos.

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Qué es lo que más te ha gustado de esta feria E3?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

■ Lo que más me ha gustado ha sido sin duda Nintendo. Ha enseñado muchos juegos buenos como «Zelda», bonitos como «Kirby» y sorprendentes como el regreso de «Donkey Kong». Y el anuncio de 3DS puso la guinda.
Sak Onet

■ A mí me ha gustado ver «Gears of War 3» en movimiento. Es todo un alarde gráfico y los nuevos movimientos finales son de lo mejor y más bestia que he visto.
Luis López

■ Creo que lo que más me ha impactado es «Killzone 3». No solo eso. ¡Es «Killzone 3» en 3D! Anhelo el día en que pueda ir a buscarlo a la tienda.
Adrián Fernández

Y EL MES QUE VIENE: ¿PIENSAS "SALTAR" A LA TECNOLOGÍA 3D ESTE AÑO?

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:

- *sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *ytuqueopinas.hobbyconsolas@axelspringer.es*

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas



La imagen del mes

LOQUILLO DICE "QUITA DE AQUÍ, PRINGAO, QUE VOY A JUGAR A «GUITAR HERO»".

Loquillo, el icono del rock de los 80, se ha convertido en el padrino del próximo «Guitar Hero: Warriors of Rock». El cantante, de casi 2 metros de altura, nos anunció en la presentación en Madrid que prestará su voz al narrador del juego, y demostró lo "kanalla" que es levantando al canijo de Dani con una mano. Es broma, fue muy majo. ¡Saludos para él!

Lo que dice la prensa...

El Mundo, 13 de julio

"Microsoft presenta ‹Kinect Imax›, un videojuego para niños que permite jugar con una mascota virtual y "meterse" en la televisión."

HC: ¡Claro! ¿Y por qué no «Kinect Dolby Surround»? Seguramente, la periodista se refería a «Kinectimals», pero no lo oyó bien cuando se lo contaron...

La Vanguardia, 5 de julio

"Los datos de las estadísticas de juego de ‹Red Dead Redemption› son curiosos: los jugadores han acumulado 14.000.000 de horas de juego."

HC: ¡Y esos datos son de hace unas semanas! El éxito que ha conseguido este título entre los jugones es total.

LA POLÉMICA DEL MES

¿Esperabais más de PS Move y Kinect en el E3?

El catálogo para Kinect y Move del pasado E3 estuvo muy orientado a juegos familiares. La cuestión es sí había más expectativas con ellos.

No



Mario Jimenez
Colaborador de Hobby Consolas

Se hace camino al andar

Ya lo dijo Machado, y es que hay que ir paso a paso. Es verdad que todos esperábamos una revolución en cuanto a control, pero lo que se ha mostrado no es más que el principio. La apuesta de Microsoft y Sony parece grande y como tal conlleva una evolución que no podemos juzgar de un primer vistazo. Es cierto que los primeros juegos tienen una clara orientación a lo social [campos en los que ambas compañías han reconocido querer entrar], debido también a su escasa complejidad de desarrollo. En ese sentido, ¿crees que de otra forma habría dado tiempo a tener listo un «Call of Duty», un «NBA Live» o un «Resident»? Vamos a esperar, porque, a veces, las apariencias engañan.

Creo que el perfeccionamiento de ambos productos lo traerá el tiempo y terminaremos viendo juegos de gran calidad. Aún es pronto para poder juzgarlos con más detalle.

Sí



Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Si se ponen, que sea a lo grande

No voy a negar que el mundillo de los videojuegos está necesitado de constantes evoluciones para no quedarse estancado, algo que no resulta fácil. Ahora bien, lo que enseñaron Sony y Microsoft de PlayStation Move y Kinect en el E3 me parece darnos gato por liebre. Prometían mucho, y lo cierto es que los juegos vistos hasta el momento son medianías cuya diversión no pasará de manotear un poco delante de una pantalla. ¿Se imagina alguien un «Call of Duty» con un sistema bien implementado para Move o Kinect? Sería una delicia, evidentemente, pero matar moscas a manotazos, pintar paredes o bailarse una jota no son actividades que llamen excesivamente la atención.

Los dos periféricos han apostado por minijuegos que pueden ser buenos para jugar en compañía, pero convendría ir un paso más allá y adaptar conceptos como el de «Call of Duty».

■ ¡Lo primero ha sido Kinect, que espero no nos decepcione con lo del control de movimiento como Wii. Y luego, PS Move. Reitero, espero que tampoco decepcione.
Juan Luis Sánchez

■ Para mí lo mejor del E3 ha sido «Sorcery», este juego presentado en la conferencia de Sony me ha dejado impresionado. PlayStation Move parece funcionar a las mil maravillas.
Guillermo Santiago Suárez

■ Lo que más me ha gustado de este E3 ha sido la espectacular 3DS, es genial poder ver imágenes en 3D sin necesidad de gafas. También está muy bien el "slide pad". Va a causar furor.
Constantino Callado

→Consigue la camiseta de Hobby Consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cua veas este sello en alguna sección, participa en ella por ca e-mail y te enviaremos esta camiseta junto con un certific que demostrará que eres colaborador de Hobby Consola

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Israel Santiago Luis López, Jorge Blanco, Unai Unamuno, Iván Escoda Marc B.F., Constantino Callado, Esteban Miravet, Serg Martínez, Gabri Piqueras, Rafael Concepción, Fernan Arnau, Sak Onet, Adrián Fernández, J. Luis Sánchez, Guillermo Santiago Suárez y Constantino Callado.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE JUNIO — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Super Mario Galaxy 2	(Wii)	-	1
2	Red Dead Redemption	(PS3)	1	2
3	God of War III	(PS3)	-	1
4	Red Dead Redemption	(X360)	2	2
5	Copa Mundial FIFA 2010	(PS3)	7	2
6	Demon´s Souls	(PS3)	-	1
7	COD: Modern Warfare 2	(PS3)	8	8
8	Pokémon Plata	(NDS)	4	4
9	Pro Evolution Soccer 2010	(PS2)	9	2
10	Pokémon Oro	(NDS)	6	4

Super Mario Galaxy 2
Una estrella tan grande como Mario no estrena juego todos los días... por eso todos los jugones se han lanzado como locos a por su última aventura "plataformera". Será mejor que os vayáis acostumbrando a verle en la lista.



GOD OF WAR III. La última aventura de Kratos ya se encuentra a precio reducido, así que no es de extrañar que vuelva a los primeros puestos de nuestra lista de ventas. ¡Y tiene otro juego en camino!



RED DEAD REDEMPTION
John Marston llegó a la frontera dispuesto a empezar una nueva vida, y parece que su historia nos ha cautivado. ¿Llegará a superar las espectaculares ventas de «GTA IV»?

Por consolas

PS3
1 Red Dead Redemption
2 God of War III
3 Copa Mundial FIFA 2010
4 Demon´s Souls
5 Call of Duty MW 2
6 Pro Evol. Soccer 2010
7 God of War Collection
8 Dragon Age Origins
9 Army of Two 40th day
10 FIFA 10

XBOX 360
1 Red Dead Redemption
2 Dragon Age Origins
3 Splinter Cell Conviction
4 Copa Mundial FIFA 2010
5 GTA Episodes from L.C.
6 Army of Two 40th day
7 Pro Evol. Soccer 2010
8 Alan Wake
9 Mass Effect 2
10 FIFA 10

Wii
1 Super Mario Galaxy 2
2 New Super Mario Bros
3 Just Dance
4 Wii Sports Resort
5 Monster Hunter Tri

NDS
1 Pokémon Plata
2 Pokémon Oro
3 Planet 51
4 Bob Esponja Botes de...
5 New Super Mario Bros

PSP
1 Modnation Racers
2 MGS Peace Walker
3 Pro Evol. Soccer 2010
4 POP Arenas Olvidadas
5 Copa Mundial FIFA 2010

PS2
1 Pro Evol. Soccer 2010
2 FIFA 10
3 Ben10 Alien Force
4 X-Men
5 Buzz Brain Off

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 27 de junio al 4 de julio — Datos cedidos por Media Create

1 Inazuma Eleven 3 (DS)
2 Taiko no Tatsujin DS Dororon! (NDS)
3 Blazblue (PS3)
4 Digimon Story Lost Evolution (NDS)
5 Super Mario Galaxy 2 (Wii)
6 Love Plus + (NDS)
7 Tokimeki Memorial Girl´s Side (NDS)
8 Art Academy (NDS)
9 World Soccer Winning Eleven 2010 (PS3)
10 World Soccer Winning Eleven 2010 (PSP)

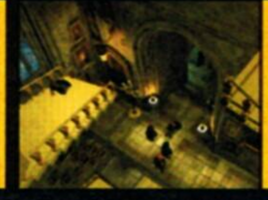


INAZUMA ELEVEN 3
La fiebre del mundial está pegando fuerte en el país del sol naciente. Dos juegos de fútbol (en tres consolas) se cuelan entre los más vendidos. ¡Hasta en versión manga!

En EE.UU.

Del 26 de junio al 3 de julio — Datos cedidos por VGChartz

1 LEGO Harry Potter (Wii)
2 LEGO Harry Potter (Xbox 360)
3 Wii Sports (Wii)
4 Super Mario Galaxy 2 (Wii)
5 LEGO Harry Potter (DS)
6 Wii Sports Resort (Wii)
7 LEGO Harry Potter (PS3)
8 Red Dead Redemption (Xbox 360)
9 New Super Mario Bros (Wii)
10 2010 FIFA World Cup South Africa (Xbox 360)



LEGO HARRY POTTER
El aprendiz de mago arrasa en todas sus versiones, no sabemos si por la cercanía de su próxima película o por la simpatía de los juegos de la franquicia LEGO.

En Gran Bretaña

Del 3 al 10 de julio — Datos cedidos por ELSPA

1 Crackdown 2 (Xbox 360)
2 LEGO Harry Potter (PS3, Xbox 360)
3 Red Dead Redemption (PS3, Xbox 360)
4 Dance on Broadway (Wii)
5 2010 FIFA World Cup South Africa (PS3, Xbox 360)
6 Super Mario Galaxy 2 (Wii)
7 Tiger Woods PGA Tour 11 (PS3, Xbox 360)
8 Call of Duty Modern Warfare 2 (PS3, Xbox 360)
9 Just Dance (Wii)
10 UFC 2010 Undisputed (PS3, Xbox 360)



CRACKDOWN 2. Esta aventura tipo "sandbox" ha alcanzado el primer puesto en la semana de su lanzamiento. ¿Hasta cuándo conseguirá mantenerse como el favorito de los británicos?

La cifra

800% HAN AUMENTADO LAS VENTAS DE XBOX 360 EN JAPÓN GRACIAS AL NUEVO MODELO, AUNQUE SIGUE POR DETRÁS DE SUS RIVALES.

PRÓXIMO LANZAMIENTO – PS3, XBOX 360

La odisea de viajar al Oeste

Asistimos a la presentación de Enslaved, una aventura que nos trasladará a un futuro apocalíptico en los Estados Unidos. Llegará a las tiendas el 8 de octubre.

U
ONKEY
rotagonista
erá aprender a
erar con Trip
sobrevivir
futuro
apocalíptico
os Estados
los.

LOS 14 NIVELES ofrecerán escenarios naturales y urbanos, con un destacado papel para Nueva York.

EL APARTADO GRÁFICO tendrá un toque muy artístico y cinematográfico gracias a la tecnología del Unreal Engine 3.

En un futuro postapocalíptico los robots dominarán la Tierra y, en Estados Unidos, **Monkey y Trip, un nativo y una joven,** deberán aprender a colaborar para viajar hasta la aldea de la segunda. Esa es la base de «Enslaved: Odyssey to the West», **el nuevo juego de Ninja Theory, los creadores de «Heavenly Sword».** Así, la historia, inspirada en la novela china "Viaje al Oeste", nos llevará desde Nueva York hacia otras localizaciones de Estados Unidos. **El guión, digno de una película de Hollywood,** ha corrido a cargo de Alex Garland, que trabajó en "28 días después". Asimismo, Andy Serkis, que hizo de modelo para captar los movimientos de Gollum en "El Señor de los anillos", ha prestado su cuerpo para recrear las acciones de Monkey.

La base del juego será su **componente aventurero.** Predominarán las zonas de plataformas y exploración, pero tampoco faltarán la acción y los puzles. Monkey será el personaje que manejemos, pero **la interactividad con Trip será fundamental** para superar los obstáculos de los escenarios, si bien no habrá modo cooperativo. Al terminar los distintos niveles, podremos adquirir mejoras y nuevas técnicas para Monkey. «Enslaved» llegará a las tiendas el próximo 8 de octubre. *

ANUNCIO – PELÍCULA

Zombis de cine

Este verano podremos ver la película basada en el universo Dead Rising.

Keiji Inafune, el productor de «Dead Rising» ha escrito y dirigido "Zombiex: Dead Rising Sun", una película de terror que comparte la ambientación del juego. Estará protagonizada por dos hermanos que tienen que sobrevivir a una invasión de muertos vivientes en Japón. Estará dividida en 8 episodios y se distribuirá a través de Internet, coincidiendo con el lanzamiento de «Dead Rising 2». *



NOTICIAS BREVES



EL DOBLAJE DE FABLE III

Microsoft nos invitó al doblaje al castellano de «Fable III», una gran aventura que llegará a Xbox 360 el 26 de octubre. Allí pudimos charlar con **Carlos Latre**, que se ha encargado de prestar su voz al mayordomo Jasper (nuestro compañero en el juego) y que en versión original está interpretado por John Cleese, ex-componente de Monty Python.

LOS MEJORES Y TAMBIÉN LOS MÁS BARATOS

Ya está disponible la nueva serie "essentials" para PSP. Se trata de una colección de juegos, como **«Wipeout Pulse»**, **«Locoroco»**, **«Street Fighter Alpha 3 Max»**, **«Darkstalkers Chronicles»** o **«Patapon 2»** que se pueden adquirir a un precio inmejorable, sólo 9,99 € cada uno.

REGRESO A LA ERA DE LOS DRAGONES

Después del éxito de «Dragon Age Origins» y de su expansión, «Dragon Age Awakening», Bioware anuncia que



LA INTERACTIVIDAD CON TRIP será una constante en la aventura, pero no habrá cooperativo para dos jugadores.



LAS PLATAFORMAS llevarán a sitios recónditos, gracias a la habilidad de Monkey para trepar por cualquier sitio.



LOS ROBOTS serán los grandes enemigos. Además de vencerlos, habrá que cuidarse de que no acaben con Trip.



LOS COMBATES Y LA ACCIÓN serán muy numerosos y en ellos Monkey deberá echar mano de un poderoso bastón. Al terminar cada nivel, podremos adquirir mejoras y nuevas técnicas con el dinero recolectado.



LA NUBE será una especie de plataforma propulsora con la que Monkey podrá desplazarse sobre las aguas y llegar a zonas inaccesibles para derribar contenedores o abrir camino para su compañera de aventura.

ya está en desarrollo la secuela de este gran juego de rol y acción. **«Dragon Age 2»** aparecerá en PS3 y Xbox 360 en marzo de 2011.

LA ACADEMIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas

Gracias a la inciativa de Gamelab, la feria del ocio interactivo, se ha constituido la **Academia de las Artes y Ciencias Interactivas**. Al igual que ocurre con otras artes, como el cine, los objetivos de esta asociación son fomentar la creación y la presencia de los videojuegos en la sociedad, conceder becas para su investigación y otorgar premios a las mejores creaciones nacionales en este campo. El presidente de la academia será Iván Fernández Lobo, director de Gamelab. Toda la industria está de enhorabuena.

GOD EATER TAMBIÉN LLEGA A EUROPA

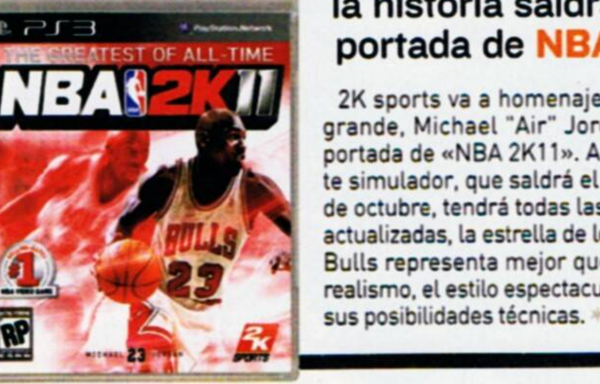
Namco Bandai Games será la encargada de distribuir en nuestro país **«God Eater Burst»** para PSP. Se trata de una versión mejorada del juego original (un título de acción post apocalíptica que ya ha vendido más de medio millón de copias en Japón), que estará disponible en las tiendas a lo largo del año próximo. Este juego también contará con un modo multijugador (AdHoc) para 4 aventureros.



NUEVOS DATOS – PS3 Y XBOX 360

El regreso de Michael Jordan... en un juego

El mejor jugador de la historia saldrá en la portada de NBA 2KII.



2K sports va a homenajear al más grande, Michael "Air" Jordan, en la portada de «NBA 2K11». Aunque este simulador, que saldrá el próximo 8 de octubre, tendrá todas las plantillas actualizadas, la estrella de los Chicago Bulls representa mejor que nadie su realismo, el estilo espectacular y todas sus posibilidades técnicas. *

NUEVOS DATOS – PLAYSTATION 3, XBOX 360

Primera misión tras las líneas enemigas

Nuestros agentes del otro lado del Telón de Acero nos han revelado nuevos datos sobre Call of Duty Black Ops, el "shooter" bélico más esperado del año, que convertirá nuestra consola en un campo de batalla el próximo 9 de noviembre.

Activision quiere conservar el enorme impulso de la saga «Call of Duty». Por eso, a medida que se acerca el lanzamiento de su séptima entrega (el tercero desarrollado por Treyarch) va desvelando nuevos detalles sobre su argumento. Para empezar, conocemos a alguno de los personajes principales, como **el Mayor Thomas** (el oficial de mayor rango que ha aparecido en toda la saga), que se encargará de dirigir a un comando de cuatro operativos desde un avión SR-71 Blackbird, invisible a los radares. También nos han presentado **a Hudson y al sargento Frank Woods,** dos miembros del S.O.G. (Grupo de Estudios y Observación) destinados en el sudeste asiático en 1968. Mientras que el primero será un personaje jugable, el segundo actuará como nuestro mentor, al igual que hacía MacTavish en «Modern Warfare 2». Por último, se ha revelado el nombre del **agente Mason, de la CIA,** a quien acompañaremos a bordo de un helicóptero Hind, y de nuestro principal enemigo, **Kravtchenko**, que dirigirá a miembros de los Spetnatz, las fuerzas especiales soviéticas.

También se han aclarado **algunos datos sobre los niveles** (de momento se confirman las localizaciones de la ciudad de Hue y el río Huong, en Vietnam, además de Laos y de una base secreta en los montes Urales) y de nuestros objetivos, haciendo especial hincapié en la infiltración.

En lo que respecta a los **modos multijugador**, tendremos jugosas incorporaciones. Por un lado **se va a recuperar la campaña cooperativa para 4 jugadores,** aunque con niveles diferentes a los del modo individual. Y en lo que respecta a las batallas online, **volverán las recompensas por racha "personalizables"** (salvo la bomba nuclear por encadenar 25 muertes), que ya conocemos por «Modern Warfare 2», y **se va a incorporar también un editor para cambiar**, no solo la configuración de nuestras armas, sino también **el aspecto exterior de los soldados.** Permaneced atentos, porque pronto os ofreceremos más detalles sobre uno de los juegos más esperados del año.



WEAVER →

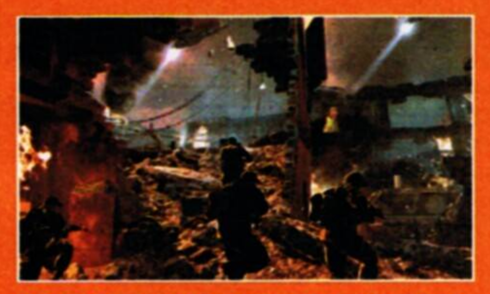
Otro miembro de "Studies and Observation Group" que nos recuerda al personaje del Capitán Price de los «Modern Warfare».

EL APARTADO VISUAL representará una evolución (no demasiado grande) sobre el espectáculo que ya pudimos disfrutar en «Modern Warfare 2».

CUATRO CAMPOS DE BATALLA



PAYBACK, o "venganza". Arrasaremos las posiciones enemigas junto al río subidos a bordo de un helicóptero de combate ruso.



SLAUGHTERHOUSE representa la batalla de la ciudad de Hue en 1968, durante la ofensiva del Tet. Se enfrentaron los marines contra Vietcong.



VICTOR CHARLIE se situará en el río Huong, que deberemos remontar (armados con un cuchillo) tras ser derribado nuestro helicóptero.



W.M.D. son las siglas de las "armas de destrucción masiva" que habrá que localizar en una base en los montes Urales en Rusia.



HABRÁ UN MODO COOPERATIVO PARA 4, aunque no todos los niveles coincidirán con los de la historia individual. Por supuesto, la estrella de «Black Ops» seguirán siendo las batallas online por equipos.



FRANK WOODS

Se trata de un sargento de los marines que pertenece al equipo S.O.G. No podremos jugar con él, pero nos acompañará y ayudará en los niveles de Vietnam.

MÁQUINAS DE GUERRA





LOS VEHÍCULOS van a jugar un papel clave en «Black Ops». De momento se ha confirmado que podremos pilotar un helicóptero Hind (izq.) y dirigir a un comando desde un avión invisible Blackbird, a la derecha.



NUEVO DISEÑO – XBOX 360

¡Jugones, saludad a la nueva Xbox 360!

La consola de Microsoft se somete a un cambio de imagen e incorpora algunas mejoras en su diseño. Aquí tenéis sus datos.

Mucho se había rumoreado sobre ella, pero no fue hasta **el pasado E3** cuando pudimos ver el aspecto definitivo de la nueva Xbox 360, que pasa a sustituir los modelos antiguos y da una imagen más actual. **No cambian ni su nombre ni sus prestaciones** (en términos generales es la misma Xbox 360 de siempre), pero se ha mejorado todo lo que se podía criticar de los modelos previos. Lo primero que llama la atención es el **aspecto externo: mucho más estilizado y moderno,** con botones táctiles y un altavoz interno que avisa del encendido y la apertura de la bandeja. **La comunicación por Wi-Fi** es uno de los cambios más relevantes: se acabó tirar cables para llegar al router o comprar un adaptador de precio prohibitivo. **Las conexiones se han optimizado:** ya no hay puertos para las anticuadas tarjetas de memoria, pero sí cinco ranuras USB, en lugar de las tres de modelos previos. **El disco duro aumenta hasta los 250 gigas** (hasta ahora, el tope era 120 gigas). Ya podéis encontrar este nuevo modelo en las tiendas.

LA ANTIGUA FRENTE A LA NUEVA

LA REDUCCIÓN DE TAMAÑO desde el original se nota. La consola ha perdido profundidad y bastante altura. La fuente de alimentación sigue siendo externa, pero es un tercio más pequeña. La reducción más notable está en el disco duro, que veis a la derecha. Ahora es interno (pero extraíble) y mide en torno a la mitad.



ESTAS SON SUS CONEXIONES

LA ESTILIZACIÓN de los componentes es lo primero que destaca. El botón eject y el de encendido son ahora táctiles, el puerto de audio digital está más separado de la toma de audio/vídeo y hay una conexión específica para Kinect.

PARTE FRONTAL



PARTE TRASERA

PUERTOS USB (3)
PUERTO KINECT
PUERTO ETHERNET
PUERTO DE AUDIO/VÍDEO
PUERTO HDMI
PUERTO DE AUDIO DIGITAL
CONEXIÓN DE CORRIENTE

LOS DATOS ESENCIALES

¿ESTÁ A LA VENTA? **Sí, desde el 16 de julio**

¿CUÁNTO VALE? **249,95 €**

¿QUÉ INCLUYE EL PACK? **Un mando, alimentación, headset y cable A/V.**

¿Y LOS MODELOS ANTIGUOS? **Siguen a la venta, pero pronto dejarán de fabricarse.**



NOS GUSTA

Mejora en todo: es más ligera, mucho menos ruidosa (solo se oye un pelín cuando lee desde disco), más independiente con el WiFi y las conexiones son más cómodas que antes. El disco duro tiene buena capacidad.

NO NOS GUSTA

Por ese precio, el pack de la consola no incluye ningún cable de vídeo en alta definición (ni componentes, ni HDMI). Puestos a ser "tiquismisquis", cuesta algo más de trabajo extraer el disco duro... ah, y la carcasa se ensucia con mucha facilidad, por cierto.

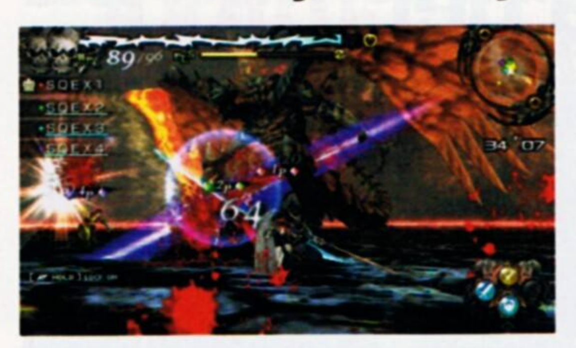


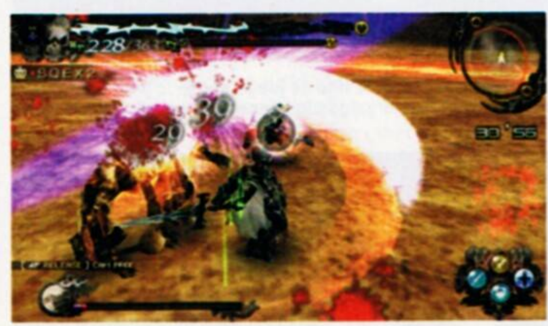
nació Eric Lecarde, el único héroe español de la saga «Castlevania»?

RESPUESTA EN LA PÁGINA 21 »

PRIMEROS DATOS – PSP

Rol de leyenda y de bolsillo





LOS COMBATES tendrán un sistema activo. Los turnos se cambiarán por una barra de acción, como en «Final».

Así será Lord of Arcana, una nueva saga de rol multijugador para PSP.

Square-Enix, los creadores de «Final Fantasy» o «Dragon Quest» nos han sorprendido con el anuncio de una nueva saga de rol, exclusiva para la portátil de Sony. Se trata de «Lord of Arcana», un juego de fantasía que estará ambientado en el mundo de Horodyn y destacará por sus espectaculares diseños, así como por la inclusión de un modo multijugador para 4 (en red local).

El sistema de combate se alejará de los clásicos turnos, y utilizará una barra de acciones, como en los últimos «Final». Y además los menús se van a sustituir con la asignación de los cuatro botones principales a los distintos ataques. También se ha confirmado un extenso modo de creación de armas y personalización de nuestro protagonista, así como la posibilidad de descargar misiones adicionales a través de PS Network una vez que hayamos desentrañado el misterio de la Piedra de Arcana. La fecha de lanzamiento, aún por confirmar, será a mediados del año próximo.

¡Qué flash!

"Las 3D no son buenas para todos los juegos. El contenido es mucho más importante que un lanzamiento en 2D o 3D. Vamos a responder según lo que resulte mejor para el consumidor."

DANNY BILSON, VP Core Games de THQ



LANZAMIENTO – PLAYSTATION 3

Ahora nuestra conexión online ofrece mucho "más"

Ya es posible suscribirse a PlayStation Plus, el servicio online de pago, que ofrece ventajas exclusivas en PS3.

Ya está disponible PlayStation Plus, el servicio "premium" de PS Network, al precio de 14,99 € (90 días) o 49,99 € por un año. Este servicio incluye juegos gratuitos, un título completo y dos minis al mes, además de «Little Big Planet» si os suscribís antes del 3 de agosto. También permite descargar actualizaciones automáticas, demos exclusivas, fondos de escritorio, concursos... por un valor de más de 200 € al año. Aun así, no es necesario suscribirse para jugar online, y todas las funciones de PlayStation Network se mantienen. El modo de hacerse miembro de PlayStation Plus es muy sencillo: basta con apuntarse a través de PS Store, como una compra.



LA PÁGINA nos muestra las últimas ofertas, y la navegación es muy similar a la de PlayStation Store.

en voz baja

por javier abad

→¡Un saludo amigos! La calma ha vuelto después de la tempestad del E3, pero si pegas bien la oreja se siguen captando rumores bien interesantes. Mirad lo que pasó en la última reunión de accionistas de Nintendo, a los que **Miyamoto adelantó que el año que viene quiere crear un nuevo personaje.**

→Como os podéis imaginar, las 3D son uno de los temas más candentes del momento. **Nintendo** las va a incorporar ya mismo a su 3DS, **y no las descarta para su consola doméstica. Eso sí, hablamos de la sucesora de Wii,** porque Satoru Iwata, su presidente, prefiere esperar a que la tecnología esté instalada en más hogares.

→Claro, que esta fiebre por las 3D también afecta a los juegos. El próximo en subirse al carro de esta tecnología (y nunca mejor dicho lo de "carro") **puede ser el tercer «Colin McRae DIRT»,** que seguiría así los pasos de «Gran Turismo 5» y sus carreras tridimensionales.

→Antes de que os bajéis a la piscina, escuchad lo que ha dicho **Kojima sobre el nuevo «Metal Gear: Snake Eater» para 3DS:** aparte de admitir que lo que se ha visto no es más que una demo técnica, lo que sí ha afirmado es que quiere que el juego final incorpore aspectos del reciente «Peace Walker» de PSP, **entre ellos el modo cooperativo.** ¡Nos vemos!



METAL GEAR va a tener en 3DS un modo cooperativo como el de «Peace Walker».

PRIMER CONTACTO – PS3 Y XBOX 360

Llega la pretemporada del fútbol

Ya hemos jugado nuestros primeros partidos a Pro Evolution Soccer 2011, un simulador que se renovará tanto a nivel jugable como estético.

Pasada la euforia por el Mundial ganado por la Roja, se avecina ya la nueva temporada futbolística. Por eso, Konami nos invitó a sus oficinas en Madrid para catar de primera mano las novedades de «Pro Evolution Soccer 2011», que saldrá este otoño. **Pudimos jugar dos partidos,** un Argentina-Portugal y un Corinthians-Estudiantes de la Plata, y por lo que probamos en esa versión preliminar parece que **la jugabilidad va a ser tan pausada como en las entregas de hace unos años.** No es nada fácil meter goles, ni siquiera llegar a la portería. El regate es un recurso, pero para ganar los partidos hay que mover el balón, con el inconveniente de que **los rivales, con una IA muy mejorada, presionan sin descanso,** especialmente si lleva el balón uno de los cracks del equipo.

El apartado gráfico no es una mera evolución del de años anteriores, sino que transmite una atmósfera para que uno casi se sienta dentro del campo. Los rostros de los jugadores son clavados a los reales y el **nuevo motor de animaciones** (hay cerca de 1.000 nuevas) permite un control total sobre los jugadores. **El sistema de pases, por su parte, cuenta con una barra de potencia.**

Una de las grandes novedades será la **opción de jugar la Liga Master online.** Además, el modo Conviértete en profesional estará mejorado y habrá también un editor de estadios.

← MESSI
Los regates y fintas del delantero del Barcelona serán clavados a los de la realidad.


LOS PARTIDOS requerirán un estilo de juego pausado y de toque. Si nos ponemos a correr como galgos, ni oleremos la portería rival.



EL MENÚ DE ESTRATEGIAS estará totalmente remozado respecto a otros años. Resultará más fácil definir habilidades y alineaciones.

EL APARTADO GRÁFICO permitirá ver unos partidos fotorrealistas, gracias al sistema de cámaras y a las cerca de 1.000 animaciones nuevas. A eso se añadirán aspectos como la libertad total para controlar a los jugadores, la barra de potencia de los pases o la Liga Máster online.

¡En Segovia!

Era uno de los dos personajes seleccionables de «Castlevania: Bloodlines», que salió para Mega Drive en 1994. El arma que usaba era la lanza de Alucard.

NUEVOS DATOS – PS3 Y XBOX 360

La humanidad se rebelará en el futuro

Preparad vuestras armas e implantes, porque la acción se va a desatar en la "precuela" de Deus EX.



EL PROTAGONISTA va a ser el experto en seguridad Adam Jensen, que ha mejorado su cuerpo mediante implantes.

En el año 2027, veinticinco años antes de los hechos narrados en el juego original, el mundo estará a punto de sufrir una revolución. Os estamos hablando, claro, de «Deus Ex Human Revolution»; una "precuela" que está siendo desarrollada por los estudios de Eidos en Montreal. El juego combinará distintos aspectos de rol, acción y sigilo para narrar una apasionante historia de conspiraciones. Nosotros encarnaremos a un agente de seguridad privada, Adam Jensen, que después de sufrir un "accidente" se verá obligado a sustituir partes de su cuerpo por implantes cibernéticos. A partir de ese momento, se dedicará en cuerpo y alma a encontrar a los culpables de su desgracia, mientras descubre las enormes tensiones que se están creando entre quienes llevan implantes y quienes no se los pueden permitir.

Otra de las claves de «Human Revolution» será nuestra enorme capacidad de elección, así como la posibilidad de interactuar con muchísimos (y muy complejos) personajes secundarios. Este título saldrá a la venta el próximo mes de marzo y vendrá acompañado por un impresionante despliegue técnico y una ambientación muy cuidada, suficiente para convertirse en una nueva referencia del género.



LOS COMBATES EN PRIMERA PERSONA y algunas partes de rol se combinarán en este juego, que tratará sobre una conspiración y que ambientado 25 años antes de lo que se vio en el juego original.

ANUNCIO – PS3 Y XBOX 360

Disfrutarás del derrape más realista y oficial

World Rally Championship, con la licencia del Mundial de rallies, sale el 8 de octubre.

Tras varios años de ausencia, la licencia oficial del Mundial de rallies volverá a saltar a la palestra, en PlayStation 3 y Xbox 360, de la mano de Milestone y su «World Rally Championship». El juego incluirá todos los pilotos de esta temporada 2010, como Sébastien Loeb, Mikko Hirvonen, Dani Sordo o Sébastien Ogier. Igualmente, los coches serán los oficiales, con los dominantes Citroën C4 y Ford Focus a la cabeza. Habrá 78 etapas, ubicadas en 13 países diferentes, con todo tipo de tramos de asfalto, tierra y nieve. El número de campeonatos rondará los 50, a lo que habrá que añadir un completo modo online para disputarles los "scratches" de cada tramo a los mejores pilotos del planeta. El juego estará disponible en las tiendas desde el próximo 8 de octubre. *

NUEVO JUEGO – PS3 Y XBOX 360

La brutalidad de los combates a muerte

La saga Mortal Kombat golpeará con una nueva entrega en 2011.

Los combates más sangrientos se reeditarán el próximo año de la mano de una nueva entrega de «Mortal Kombat», en la que Raiden y sus aliados, tras haber sido derrotados por el emperador Shao Kahn, intentarán acabar con su rival volviendo al pasado. Los combates serán en 2D, con unos "fatalities" más bestias que nunca. Además, habrá un modo arcade cooperativo. *



LA LUCHA "GORE" volverá de la mano de los míticos protagonistas de la saga, con combates en 2D en los que no faltarán los "fatalities".

PRIMER CONTACTO – iPAD

Una "tableta" que quiere ser consola

El nuevo "gadget" de Apple tiene un montón de funciones, pero a nosotros lo que más nos llama la atención son sus juegos. ¿El iPad da la talla como consola portátil?

Como todos sabéis, Apple hace tiempo que entró de lleno en el mundo de los videojuegos gracias a su teléfono iPhone y a los diferentes modelos de iPod. Sin embargo, **es el nuevo iPad el que más se aproxima al concepto y las experiencias que nos proporcionan las consolas portátiles.** Dejando a un lado sus funciones para navegar por internet, como lector de libros digitales o reproductor de música y vídeos, **a través de la App Store** podemos acceder a un amplio catálogo de juegos que van desde "curiosidades" gratuitas hasta títulos de primera línea que cuestan 10 ó 12 euros.

La pregunta que surge es: **¿como se controlan los juegos en un aparato que no tiene botones? La respuesta está en su pantalla táctil,** que se vuelve un campo de batalla ideal en géneros como la estrategia, mientras que en otros, como los shoot´em up, le basta con mostrar unos iconos que hacen las veces de joystick y botones. Además, **también reconoce el movimiento** cuando lo inclinamos, un recurso que utilizan los juegos de velocidad con resultados dispares.

Compañías de la talla de Capcom, Sega, Electronic Arts, Activision o Gameloft **han apostado fuerte por iPad,** que también aparece como plataforma de despegue para los juegos de compañías "indies", igual que sucede con las descargas de PS3, Xbox 360 y Wii.

¿CUÁNTO CUESTA?

	16 GB	32 GB	64 GB
Wi-Fi	488 €	589 €	691 €
Wi-Fi + 3G	589 €	691€	793 €



APLICACIONES Y VIDEOJUEGOS

ENTRE LOS MILES DE APLICACIONES que se pueden encontrar en la tienda Apple también las hay centradas en los videojuegos. Algunas son gratis, y las que son de pago salen muy baratas (apenas 1 ó 2 euros). Aquí os ponemos un par de ejemplos:



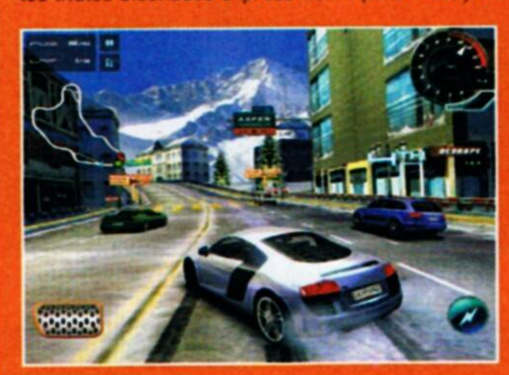
LA GALERÍA DE «FFXIII» nos permite ver en la pantalla del iPad las mejores ilustraciones del juego.



360 LIVE traslada a nuestro iPad toda la información y las estadísticas de nuestros amigos conectados a Xbox Live.

NUESTROS DIEZ PRIMEROS JUEGOS

AL ENTRAR EN LA APP STORE descubrimos que hay multitud de títulos disponibles, aunque de momento la mayoría de ellos están diseñados para iPhone o iPod Touch (se pueden ver también en el iPad, pero pierden calidad al adaptarlos a la pantalla). Para este primer contacto, nosotros nos hemos fijado en los títulos diseñados expresamente para iPad, y entre ellos quisimos probar los que son más conocidos para los jugones. Esta es nuestra selección:



ASPHALT 5 (Gameloft - 5,49€). Excelente arcade de velocidad (hay turbos y otros ítems en la pista) con multitud de retos (carreras, persecuciones...). El manejo es muy fiable en sus 3 configuraciones.



CALL OF DUTY ZOMBIES (Activision - 7,99€). Es una adaptación del modo que vimos en «CoD: World at War» para PS3 y 360. El control no está bien ajustado, y acaba haciéndose monótono.



REAL FOOTBALL 2010 (Gameloft - 0,79€). Aporta buenas ideas en el control táctil y tiene plantillas reales, pero el comportamiento de los futbolistas es mejorable. El precio es una oferta temporal.



RESIDENT EVIL 4 (Capcom - 5,49€). Es una adaptación con muchos recortes argumentales de la aventura de consola. Los gráficos cumplen, pero fallan el control y la detección de impactos.



MODERN COMBAT SANDSTORM (Gameloft - 3,99€). Un notable shoot´em up ambientado en la guerra en Oriente Medio. Los enemigos se repiten mucho, pero el desarrollo logra engancharnos.



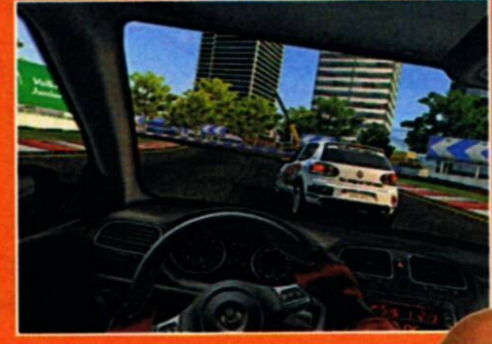
MIRROR´S EDGE (EA - 10,49€). Más que por el desarrollo, que se hace repetitivo, destaca por sus gráficos y lo bien que han adaptado el control a la pantalla táctil: ¡se puede manejar con un dedo!



SUPER MONKEY BALL 2 (Sega - 5,99€). Repite el mismo planteamiento que hemos visto en consola, aunque aquí se juega inclinando el iPad. Requiere mucha habilidad, pero la física está bien lograda.



N.O.V.A. (Gameloft - 5,49€). Magnífica adaptación del juego de iPhone, un shoot´em up muy en la línea de la saga «Halo». Buenos gráficos 3D y un control muy preciso y con posibilidades táctiles.



REAL RACING HD (Firemint - 7,99€). Es un simulador de carreras realista, con lo que el control es bastante exigente. Su calidad gráfica os sorprenderá.



CIVILIZATION REVOLUTION (2K - 10,49€). Nos entrega el destino de 16 civilizaciones con un interfaz bien implementado y unos gráficos que se muestran perfectamente en la pantalla del iPad.

¿QUÉ NOS HA PARECIDO?

Digamos una obviedad como punto de partida: **nadie va a comprarse un iPad para usarlo únicamente como consola videojuegos.** Ahora bien, si os hacéis con uno, **no deberíais despreciar su faceta de consola portátil,** porque reúne condiciones técnicas suficientes (pantalla enorme, control táctil, buenos gráficos) y un catálogo de juegos que crece casi a diario y tiene unos precios muy competitivos.

Muchos títulos de esta primera hornada **pecan de ser conversiones de iPhone,** y eso les resta atractivo. La esperanza es que con el tiempo aparezcan **juegos creados expresamente para iPad** que aprovechen todo su potencial a nivel gráfico y exploren las **posibilidades del control táctil,** porque es ahí donde iPad puede ofrecer experiencias que le distingan de las portátiles.

PRIMER CONTACTO – PS3 Y XBOX 360

Veteranos en el modo multijugador

Nos dejamos la piel en la beta multijugador de Medal of Honor, que aparecerá el 12 de octubre.

Electronic Arts nos ha permitido apreciar algunas virtudes del nuevo «Medal of Honor» con una beta multijugador, que contiene dos modos de juego y dos escenarios para 24 jugadores. **El modo Combate se desarrolla en un escenario muy amplio, llamado Helmand Valley**, y consiste en tomar (o defender) una serie de "checkpoints" en tiempo limitado. El ritmo de juego es frenético, y cuenta con un sistema de recompensas muy similar a «Call of Duty» o «Battlefield Bad Company» (de los mismos creadores). Esta beta se completa con **una batalla por equipos en las calles de Kabul**, un escenario algo más pequeño y plagado de edificios, que tiene un estilo muy similar a los «Modern Warfare».

Por cada baja que causamos **recibimos 10 puntos (con bonificaciones por venganza o por disparar a la cabeza)** y además ganamos condecoraciones según sea nuestra actuación en el global de la partida. Estos puntos de experiencia nos sirven para desbloquear accesorios (como cargadores extra, culatas y puntos de mira) que dependen del arma que llevamos. En esta primera beta **están disponibles tres clases de soldado:** el fusilero, con un M16 (o un AK47); un miembro de las operaciones especiales y un francotirador (armado con M21 si es un ranger o con un SVD Dragunov en el caso de los afganos). El apartado técnico nos ha sorprendido gratamente, y los servidores funcionan a las mil maravillas.

US. RANGER

El modo online divide a los jugadores, de forma automática, entre soldados de EE.UU. y talibanes. Hay tres tipos de operativo en cada bando.


LOS ESCENARIOS son muy intrincados. Kabul está lleno de edificios de dos alturas y barricadas tras las que podemos protegernos.


EL SISTEMA DE JUEGO es muy ágil, con "respawn" inmediatos, y sin una repetición que nos indique quién nos ha disparado.


GANAMOS BONIFICACIONES (como radar o descargas de artillería) si eliminamos a varios enemigos sin caer, como en «Call of Duty».

INTERNET ONLINE

Terror espacial en formato descargable

Justo antes del lanzamiento de «Dead Space 2», Electronic Arts distribuirá en formato descargable «Dead Space Ignition». Se trata de un cómic interactivo (salpicado con minijuegos de habilidad) que servirá de prólogo a esta terrorífica aventura. El título estará disponible en Xbox Live y PSN a finales de 2010.

La tercera dimensión de PS3

Después de permitir la reproducción de juegos en 3D con PS3, gracias al firmware actual, Sony ha anunciado dos nuevas actualizaciones para su consola. La primera de ellas llegará en septiembre y permitirá la reproducción de películas Blu-Ray en 3D. Más adelante, dentro de 2010, llegará el software para ver fotografías en este formato.

Xbox 360 se pierde la fantasía

Se confirma que «Final Fantasy XIV» será exclusivo para PS3. El principal motivo es que sus creadores, Square-Enix, no se sentían cómodos trabajando en un "entorno cerrado" como Xbox Live. Al tratarse de un juego multijugador masivo, la compañía japonesa quiere mantener control sobre los servidores y las cuentas de los usuarios, lo que, por el momento, no es posible en la plataforma online de Microsoft.

Nuevos packs en el salvaje oeste

Rockstar ha anunciado el lanzamiento de cuatro nuevos packs descargables para «Red Dead Redemption» a partir de agosto. Estos contenidos incluirán nuevas misiones, armas, modos multijugador e incluso la posibilidad de enfrentarse a zombis en los cementerios y pueblos fantasma. Estarán disponibles por 9,99 € (PSN) u 800 Mp (Xbox Live) cada uno.

WEB DE MODA

http://vimeo.com/13118504

Se trata de un proyecto audiovisual que transforma el primer «Super Mario Bros» en un juego urbano, entre la calzada y un bordillo. La verdad es que el vídeo es muy espectacular (y totalmente fiel al juego).



Otras webs recomendadas:

- www.parrot.com/es/
- www.2ksports.com/nba2k11
- www.tapeitordie.com

ANUNCIO – PS3, XBOX 360

El protagonista de los partidos serás tú

FIFA 11 incluirá una herramienta para personalizar y crear equipos propios.

La próxima entrega del simulador de fútbol de EA Sports, que se pondrá a la venta el 30 de septiembre, vendrá con una novedad que encantará a quienes siempre han querido ser futbolistas de élite. Gracias al llamado "Centro de creación", se podrá crear un equipo de ensueño con los jugadores y las tácticas de juego que se quieran. Así, podremos hacer una escuadra en la que nosotros seamos las estrellas, rodeándonos de otros jugadores a los que personalizaremos como si fueran nuestros amigos de la vida real.

Todo se podrá gestionar también desde la web de EA Sports. Esta herramienta de personalización se añade a la ya anunciada hace algún tiempo para poder incluir cánticos, música e himnos propios. Nunca habréis sentido mejor lo que es jugar como local en un partido de fútbol. *



EL CENTRO DE CREACIÓN permitirá gestionar una plantilla creada por el propio usuario.

PRÓXIMO LANZAMIENTO – PS3

Coreografía y guitarreo se suman a la melodía

A final de año llegarán SingStar Dance y SingStar Guitar, con nuevas opciones.



LA GUITARRA obligará a clavar las notas de la canción mientras otros entonan.



La saga «SingStar» ha sido una de las más prolíficas en los últimos tiempos y ahora, a finales de año, volverá con nuevas posibilidades. «SingStar Dance» utilizará el PlayStation Move y la correspondiente cámara para que sigamos la coreografía de la canción que esté sonando. Por su parte, «SingStar Guitar» añadirá a las habituales letras la posibilidad de seguir la canción con la guitarra, como si se tratara de un «Rock Band» o un «Guitar Hero». En ambos casos, podrán cantar hasta dos personas, mientras otras dos se dedican a representar las coreografías o clavar los rasgueos de guitarra que correspondan. *



FUTUROS LANZAMIENTOS

Los juegos más potentes para los próximos meses

VANQUISH

LA ACCIÓN FUTURISTA con la firma del creador de «Resident Evil» llegará a las consolas el próximo 22 de octubre.

	JUEGO	CONSOLA	GÉNERO	FECHA
	Kane & Lynch 2	PS3, Xbox 360	Acción	20 de agosto
	Mafia II	PS3, Xbox 360	Aventura	27 de agosto
	Vakyria Chronicles 2	PSP	Rol	31 de agosto
	Dead Rising 2	PS3, Xbox 360	Acción	3 de sept.
	Metroid Other M	Wii	Aventura	3 de sept.
	Dementium 2	DS	Terror	5 de sept.
	Kingdom Hearts Birth by Sleep	PSP	Rol	10 de sept.
	The 10 Minutes Solution	Wii	Varios	10 de sept.
	HALO Reach	Xbox 360	Shoot ´em up	14 de sept.
	Gormiti	Wii, DS	Acción	15 de sept.
	PlayStation Move	PS3	Periférico	15 de sept.
	Bob Esponja Atrapado...	Wii, PSP, DS	Acción	17 de sept.
	Quantum Theory	PS3, Xbox 360	Acción	17 de sept.
	R.U.S.E.	PS3, Xbox 360	Estrategia	17 de sept.
	UFC 2010	PSP	Lucha	17 de sept.
	F1 2010	PS3, Xbox 360	Velocidad	24 de sept.
	LOTR Aragorn´s Quest	PS3, Xbox 360, Wii	Acción	29 de sept.
★	FIFA 11	PS3, Xbox 360	Fútbol	30 de sept.
	Kung Fu Rider	PS3	Varios	30 de sept.
	SOCOM 4	PS3	Shoot´em up	30 de sept.
	Tom Clancy´s HAWX 2	PS3, Xbox 360	Simulador	30 de sept.
	Blue Dragon: Awakened Shadow	DS	Rol	septiembre
	Family Trainer: Treasure Adv.	Wii	Minijuegos	septiembre
	Enslaved	PS3, Xbox 360	Aventura	8 de octubre
	Final Fantasy Heroes of Light	DS	Rol	8 de octubre
★	NBA 2K11	PS3, Xbox 360	Deportivo	8 de octubre
★	WRC	PS3, Xbox 360	Velocidad	8 de octubre
	Medal of Honor	PS3, Xbox 360	Shoot´em up	12 de octubre
	Gothic 4 Arcania	PS3, Xbox 360	Rol	15 de octubre
★	Vanquish	PS3, Xbox 360	Acción	22 de octubre
	Fable III	Xbox 360	Rol	26 de octubre
	NBA Elite 11	PS3, Xbox 360	Deportivo	31 de octubre
	SAW II	PS3, Xbox 360	Terror	31 de octubre
	Conduit 2	Wii	Shoot´em up	2 de noviembre
	Gran Turismo 5	PS3	Velocidad	2 de noviembre
	Call of Duty Black Ops	PS3, Xbox 360	Shoot´em up	9 de noviembre
★	Rayman RR Regreso al pasado	Wii	Minijuegos	11 de noviembre
	Assassin´s Creed Hermandad	PS3, Xbox 360	Aventura	18 de noviembre
	Need for Speed Hot Pursuit	PS3, Xbox 360	Velocidad	18 de noviembre
	Crysis 2	PS3, Xbox 360	Shoot´em up	25 de noviembre
	Fallout New Vegas	PS3, Xbox 360	Rol	30 de noviembre
	Pro Evolution Soccer 2011	PS3, Xbox 360	Fútbol	30 de noviembre
	Ghost Trick Detective Fantasma	DS	Aventura	noviembre
	Split Second	PSP	Velocidad	noviembre

P Precio reducido ★ NUEVA FECHA

NOTA: Las fechas que aparecen en esta lista son las que nos han proporcionado las distribuidoras hasta el cierre de este número. Los posibles cambios que puedan sufrir en las próximas semanas serán convenientemente actualizados en el siguiente número de la revista.

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

El regalo del verano: una funda para DS.

Regalo veraniego. Funda de neopreno para proteger tu DS estas vacaciones. Es completamente gratis y viene en dos colores, rojo y negro.

Portada: Legend of Zelda. Abanderado de las increíbles novedades que se pudieron ver en el E3. Un reportaje de 17 páginas con lo mejor de la feria, incluido el despliegue de 3DS. Así es la máquina y estos son los juegos que vais a ver.

Guía Toy Story 3 de regalo. Un suplemento de 16 páginas con todos los secretos del juego de Disney.

El juego del mes es Dragon Quest IX, un RPG impresionante para DS. Además, Toy Story 3, Lego Harry Potter, Megaman Zero...

Descubrimos más estrellas en Super Mario Galaxy 2, todas las del mundo 2, y desvelamos nuevos secretos y claves de Monster Hunter Tri.

En la revista Pokémon, quinta entrega de la Guía Oro y Plata, y todas las novedades sobre los Pokémon que vienen.



→ E-GIRL

Juegos para tus vacaciones

Reportaje "Los juegos que no pueden faltar en tu maleta": Si quieres que estas vacaciones sean muy divertidas, llévate lo mejor para DS y PSP.

Reportaje "Conviértete en la reina de Tuenti". ¿Quieres triunfar en la red social de moda? Si sigues los consejos que te damos, ¡¡vas a ser la chica más popular de Tuenti!!!

Internet: Las webs para estar conectada. Si no quieres perder detalle de tus series favoritas, tu música, y la moda que más se lleva en vacaciones, toma nota de las mejores webs y blogs del momento.

Videojuegos: tu consola va a echar humo: PlayEnglish, Rooms, 101 in party, Runaway, Shrek... ¡¡y mucho más!!

Y de regalo, la pulsera-tobillera más cool del verano. Vas a ser la envidia de la playa.

→ PLAYMANÍA

¡Llega Gran Turismo 5!

¡Prepárate a correr! El esperado Gran Turismo 5 estará a la venta este noviembre y en PlayManía te cuentan todas sus novedades y sorpresas. Además, enseñan con todo detalle el circuito de Madrid....

Muévete con PS3. Ya han probado PlayStation Move y ahora os cuentan con todo detalle sus sensaciones con los primeros juegos y los títulos que se están preparando para el futuro: Killzone 3, Time Crisis...

20 juegos para este otoño. Pasan revista a los 20 juegos más importantes que podremos disfrutar después del verano: Call of Duty Black Ops, Assassin's Creed: La Hermandad, F1 2010, FIFA 11, Kingdom Hearts... ¡Así te dará menos pena que se acaben las vacaciones!...



¡No te pierdas nada en Peace Walker! Te cuentan todos los secretos del genial metal Gear para PSP: prisioneros, armas, planos, misiones secundarias...

¡Y de regalo! Un CD cargado de contenido exclusivo y 35 guías completas para los mejores juegos Platinum de PS3.

→ MICROMANÍA

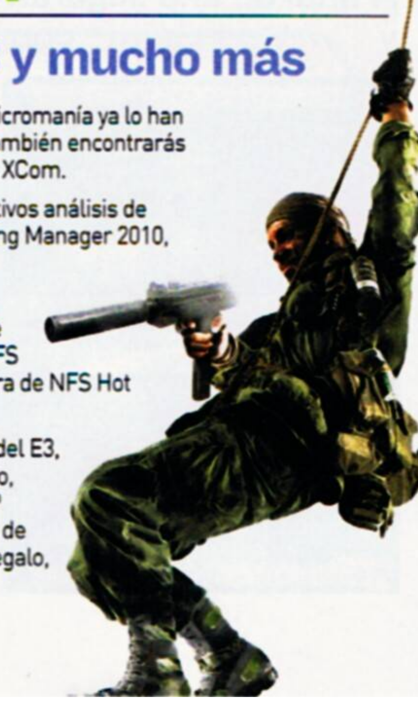
Lo mejor del E3 y mucho más

¡Mafia II llega este verano y en Micromanía ya lo han jugado! No te pierdas las preview. También encontrarás avances de Call of Duty: Black Ops y XCom.

En review, tienes los más exhaustivos análisis de Drakensang II, Singularity, Pro Cycling Manager 2010, SBK X... ¿Cuál te mola más?

Y si lo tuyo es la pisarle a fondo, atento a la comparativa de juegos de velocidad, con Blur, Split/Second, NFS World... Nos mantenemos a la espera de NFS Hot Pursuit y F1 2010...

Este mes, en el DVD un especial del E3, con lo mejor de la feria. Por supuesto, Micromanía sigue celebrando su 25º con una nueva entrega de la historia de Micromanía en PDF. Y además, de regalo, un juegazo: Patrician III.




NINTENDO 3DS
SELECT
HOME
START
X
Y
B

TODO SOBRE LA NUEVA PORTÁTIL

10 CLAVES SOBRE 3DS

No se habla de otra cosa. La próxima consola de Nintendo será portátil, tendrá una potencia asombrosa y permitirá ver imágenes en 3D sin necesidad de gafas. Seguro que tenéis muchas dudas sobre ella. En estas 10 claves las respondemos.

1 ¿Cuándo saldrá y cuánto costará?

LA FECHA OFICIAL de lanzamiento aún no ha sido confirmada por Nintendo, pero sí han dicho que saldrá en este año fiscal. En "cristiano", significa que la consola se pondrá a la venta, **como muy tarde, el 31 de marzo de 2011.** A partir de ese dato, cabe especular con dos posibilidades: que la lancen cerca de diciembre para aprovechar la Navidad, o bien que esperen a febrero o marzo, para cerrar con fuerza el año fiscal y aprovechar que la "cuesta de enero" habrá terminado. En cuanto al precio, la gran N tampoco ha dicho nada, pero la lógica nos dice que **podría estar entre los 200 y los 250 €.** Nintendo no suele vender sus portátiles muy caras y un PVP que estuviera muy por encima de Wii podría asustar a los compradores. Algunas webs ya ofrecen reservar la consola por 350 dólares, pero ese precio puede ser solo orientativo...



2 ¿Será más potente que una DS?

LOS PRIMEROS JUEGOS MUESTRAN QUE SÍ. Las especificaciones de la consola aún no son públicas. Lo único que se sabe es que **el procesador gráfico será un Pica200**, creado por la compañía DMP. Sobre el papel, es capaz de generar el efecto 3D mientras mueve unos 15 millones de polígonos por segundo (la DS "normal" mueve unos 120.000). Todo esto es orientativo, pues en la ecuación habría que meter la RAM, el procesador principal, etc. (ninguno de esos datos se conoce) y, sobre todo, el jugo que sepan sacar al conjunto los programadores. Lo mejor es ver los propios juegos, y títulos como «Metal Gear 3DS» muestran **un nivel de detalle imposible de conseguir en una Nintendo DS.**



METAL GEAR 3DS tendrá unos modelos de personajes y fondos con tal detalle que parecen generados por una PS2 o una Wii, más que por una portátil.

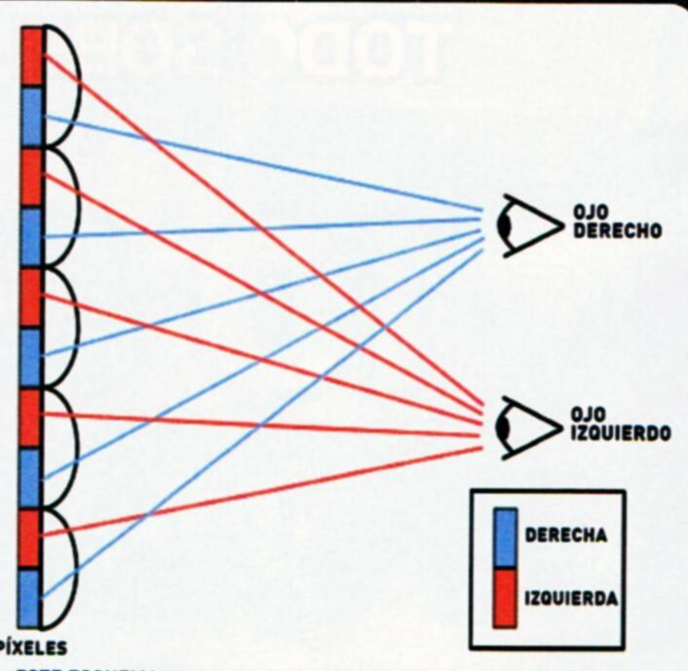


4 ¿Cómo se consigue el efecto 3D?

EL PRINCIPIO DE LA ESTEREOSCOPIA (o sea, la visión en 3D) dice que **percibimos el volumen de los objetos al combinar en nuestro cerebro las imágenes de ambos ojos**. Lo que ve el ojo derecho difiere un poco de lo que ve el izquierdo (cerrad alternativamente cada uno para comprobarlo), y es al mezclar esas diferencias entre una imagen y otra cuando percibimos la tridimensionalidad. Una pantalla "normal" emite una única imagen para los dos ojos, así que al ver con ambos lo mismo, percibimos que lo de la pantalla solo tiene dos dimensiones. **La pantalla de 3DS, sin embargo, emite una imagen algo distinta a cada ojo, y así consigue que percibamos las 3D.** ¿Y cómo lo hace? Su pantalla contiene **decenas de pequeñas lentes, y tras cada lente hay dos imágenes.** La forma curvada de cada lente hace que una de esas imágenes se proyecte hacia un ojo y la otra hacia el otro ojo.

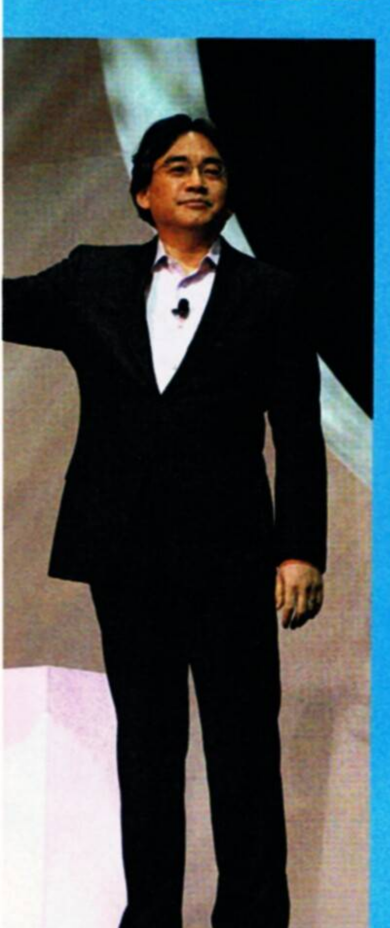


3DS PERMITE APAGAR LAS 3D o suavizar el efecto mediante un control en la parte derecha. Si apagamos las 3D, la pantalla muestra imágenes "planas", igual que cualquier otra consola.



ESTE ESQUEMA muestra la pantalla de 3DS desde arriba. Tras una primera capa de píxeles hay lentes curvas. Hay que estar frente a la pantalla para que cada imagen llegue a su ojo. Por eso no es un buen sistema para una tele: al verla desde un lado, los rayos de luz llegarían "desordenados" a los ojos y el cerebro no podría componer la imagen. Por eso con las TV se usan gafas polarizadas que "engañan" a los ojos.

5 ¿El que se ha presentado es el diseño final?



OFICIALMENTE, NO; ES SOLO UN PROTOTIPO. Nintendo dijo durante el E3 que los modelos de 3DS que mostraban no eran "necesariamente los definitivos". Sin embargo, **Hideki Konno** (productor y diseñador dentro de Nintendo, que está muy involucrado en el desarrollo de la consola y sus juegos) dijo recientemente en una entrevista que **el diseño final es el que conocemos**. Nintendo, que suele ser muy cautelosa cuando se trata de dar información sobre sus proyectos, no se ha molestado en desmentirlo. Así pues, parece que podemos fiarnos de lo que dice el señor Konno...

SATORU IWATA, presidente de Nintendo, presentó durante el pasado E3 el modelo que conocemos de 3DS. Es un prototipo, pero el diseño final no variará mucho.



6 ¿En qué formato se venderán los juegos?



LA RANURA DE TARJETAS será idéntica a la que tienen las actuales Nintendo DS.

EN TARJETAS Y MEDIANTE DESCARGA DIGITAL, exactamente igual que sucede con la actual DSi. Aunque Nintendo ha manifestado estar muy interesada en potenciar las descargas de juegos en 3DS, no renunciará a venderlos en formato físico y ha optado por usar unas tarjetas de memoria similares a las que tiene DS. Ahora bien, ¿todo los juegos saldrán en digital y físico o habrá exclusivas en cada formato? Aún no se sabe...

7 ¿Cómo va a ser el nuevo "stylus"?

ESTA VEZ SERÁ RETRÁCTIL, de tal forma que, cuando lo introduzcamos en el orificio de la consola, verá su tamaño reducido prácticamente a la mitad. De esta forma, el diseño de 3DS no "desperdiciará" el espacio necesario para almacenarlo. En el momento en que extraigamos el "stylus" para usarlo, éste se alargará hasta su tamaño normal, que será similar al de los "stylus" actuales. La imagen exterior del mismo tampoco variará mucho.



CUANDO ESTÉ EXTENDIDO, el "stylus" tendrá este aspecto, pero podremos plegarlo cuando queramos.



¿Qué otras mejoras incorporará?

EL CONTROL se verá mejorado con el "slide pad", un pequeño control analógico similar al de PSP. Otro añadido será el botón Home, para salir al menú principal de la consola. Se mantendrán las dos cámaras, una interior y otra exterior, pero esta vez la exterior será doble. Dentro de la consola habrá un sensor de movimiento y otro de inclinación. La otra gran mejora será el Tag Mode, una prestación para pasar datos sin cables de una 3DS a otra, aunque estén jugando a juegos distintos o una esté cerrada.



EL "SLIDE PAD" estará encima de la cruceta. Su tacto será muy cómodo.



LA CÁMARA EXTERIOR será doble, para que podamos sacar fotos en 3D.



¿Será más grande que la actual DSi?



NO, SERÁ LIGERAMENTE MÁS PEQUEÑA, aunque el tamaño de la pantalla superior será algo más grande. **Esta pantalla panorámica medirá 3,53 pulgadas**, frente a las 3,25 que tiene la de DSi. Veamos el tamaño exterior: la nueva consola medirá **134 milímetros de ancho**, frente a los 137 de DSi. **En cuanto a la altura, medirá 73 milímetros**, mientras que DSi mide 75. ¿Y qué hay del peso? Pues 3DS **pesará unos 226 gramos**, frente a los 214 de DSi.

10

¿Tienen buena pinta sus juegos?

BUENA, NO, BUENÍSIMA. De hecho, tiene uno de los catálogos de lanzamiento más potentes que recordamos para una consola. Además de la propia Nintendo, prácticamente **todas las compañías "third party" están desarrollando juegos para ella**. Algunos ejemplos son Capcom, Konami, Electronic Arts, Sega o Ubisoft. Gracias a tantas colaboraciones, ya **se han confirmado más de 70 juegos para 3DS**. Algunos títulos serán simples "remakes" de juegos que ya existen, pero con efecto 3D (parece que será el caso de «Super Street Fighter IV» o «Kingdom Hearts»); otros también incorporarán cambios en el desarrollo o el control («Zelda Ocarina of Time» o «Pilotwings») y otros serán totalmente nuevos, como «Kid Icarus Uprising». Los últimos rumores apuntan a que **los juegos podrían valer en torno a los 35 €**. Por cierto, a este catálogo podéis añadir todos los juegos que ya tiene Nintendo DS, pues **la nueva consola será retrocompatible** con ella.



KID ICARUS UPRISING será uno de los estandartes de la cons El «Kid Icarus» de NES es todo un clásico.



PAPER MARIO 3DS será la primera grana aventura del fontanero que podremos disfrutar en la consola, aunque también lo veremos en «Mario Kart 3DS».

NUESTRA OPINIÓN SOBRE 3DS



■ **MANUEL DEL CAMPO:** Sorprendente. Hay efecto de profundidad y diferentes planos, mejor conseguido en los juegos de dibujos que en los renders. Eso sí, hay que mantener la mirada fija y quiero ver qué sensaciones produce tras varias horas. Por eso la opción de poder desconectar las 3D es muy oportuna.



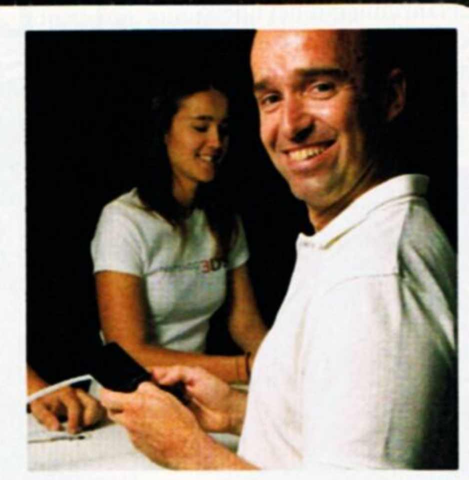
■ **DAVID MARTINEZ:** El efecto de profundidad (no os creáis que los personajes "salen" de la pantalla) es genial, sobre todo en juegos sencillos como «Mario Kart», pero en títulos más complejos, la vista se cansa. Sin embargo, después de 20 minutos se termina la sorpresa, y nos quedan los juegos "de siempre".



■ **JAVIER ABAD:** Hace realidad eso de "si no lo veo, no me lo creo". El efecto 3D produce una sensación de profundidad pasmosa, y tiene unos gráficos de una calidad y limpieza sorprendentes. Mi temor es que la vista se te canse rápidamente, y me gustaría que las 3D tengan influencia "jugable" y no sean solo estéticas.



■ **DANIEL QUESADA:** Cuando probé «Metal Gear» en el E3 pensé que era un vídeo en 3D, pero luego descubrí que podía mover la cámara. ¡Así pues, la consola estaba moviendo esos graficazos en tiempo real! Su potencia gráfica y su slide pad son lo que más me gusta, por encima de unas 3D muy prometedoras.



NINTENDO PRESENTÓ LA CONSOLA en Madrid el 7 de julio y pudimos probarla a fondo.



aquí Tokio

por christophe kagotani

▸¡Saludos a todos! Aquí, desde ue se puso a la venta el **iPhone** e Apple, se ha desatado la fiebre or los teléfonos móviles y sus osibilidades para la industria e los videojuegos. **Ericsson ha ontraatacado con su Xperia, en unos meses llegará una ueva portátil competidora omo 3DS**, así que habrá que star atentos para ver quién se eva el gato al agua.

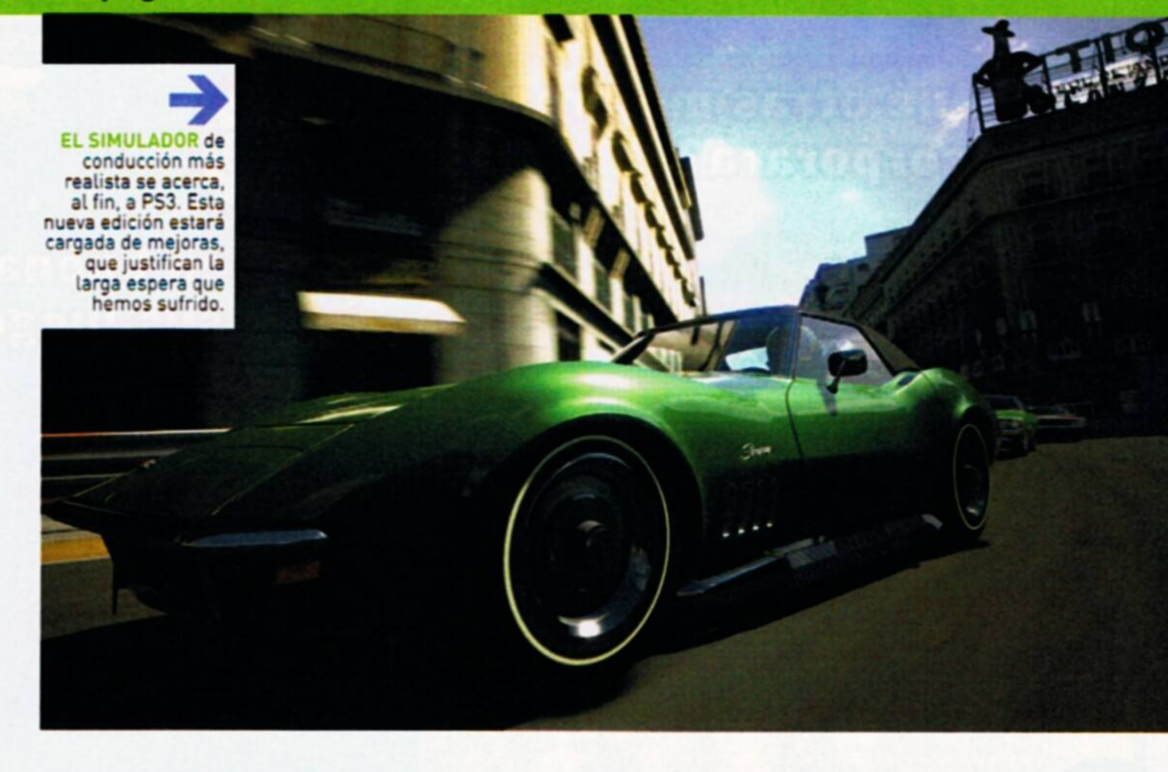
▸Los japoneses no están teresados en las televisiones on tecnología para las 3D. so es lo que dice al menos un eciente estudio de Kakaku.com, egún el cual **el 67,4% de los ncuestados no está dispuesto comprar una televisión de ltima generación**, por motivos omo el engorro de usar unas afas especiales, el elevado precio la ausencia de contenidos specíficos, algo que podría ser n inconveniente para PS3.

▸Mientras tanto, Sony ha nunciado el lanzamiento de **dos uevos modelos de PS3 para apón**. Desde el 29 de julio, un odelo con disco duro de 160 gas sustituirá al actual de 120, tiempo que se pondrá a la enta otro con 320 de capacidad.

▸El lanzamiento del nuevo odelo de Xbox 360 en Japón ha traducido en unas ventas **15.000 unidades durante s primeros 7 días**, todo ▸▸



an Wake» ya está a la venta aquí en ón y estas chicas lo pasaron de miedo.



EL SIMULADOR de conducción más realista se acerca, al fin, a PS3. Esta nueva edición estará cargada de mejoras, que justifican la larga espera que hemos sufrido.

■ VELOCIDAD ■ SONY ■ Lanzamiento: **Noviembre** (Japón y España)

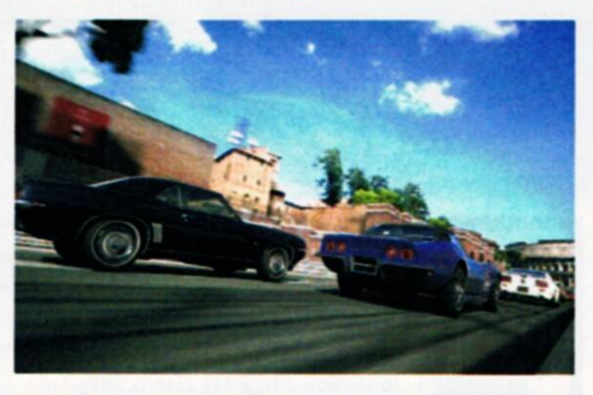
LA CONDUCCIÓN DEFINITIVA

GRAN TURISMO 5

Olvidaos del GP de Mónaco. La fecha más importante para los fans del motor es la del nuevo «Gran Turismo».

LA CONDUCCIÓN
Simulación al máximo

EL REALISMO DE LA SAGA, que ha vendido 55.000.000 de unidades en todo el mundo queda fuera de toda duda, pero es que «Gran Turismo 5» será el simulador más exigente que hayamos visto en una consola. Cada coche se comportará de acuerdo a las mediciones telemétricas reales, y nos ofrecerá una experiencia única (desde conducir un utilitario con tracción delantera a sentarnos en un F1). Para que los "noveles" no se asusten, «GT5» pondrá a nuestra disposición distintas ayudas, que podremos desconectar, y un modo academia para aprender los secretos de la conducción. *







LOS CIRCUITOS

Carreras por todo el mundo... ¡y Madrid!

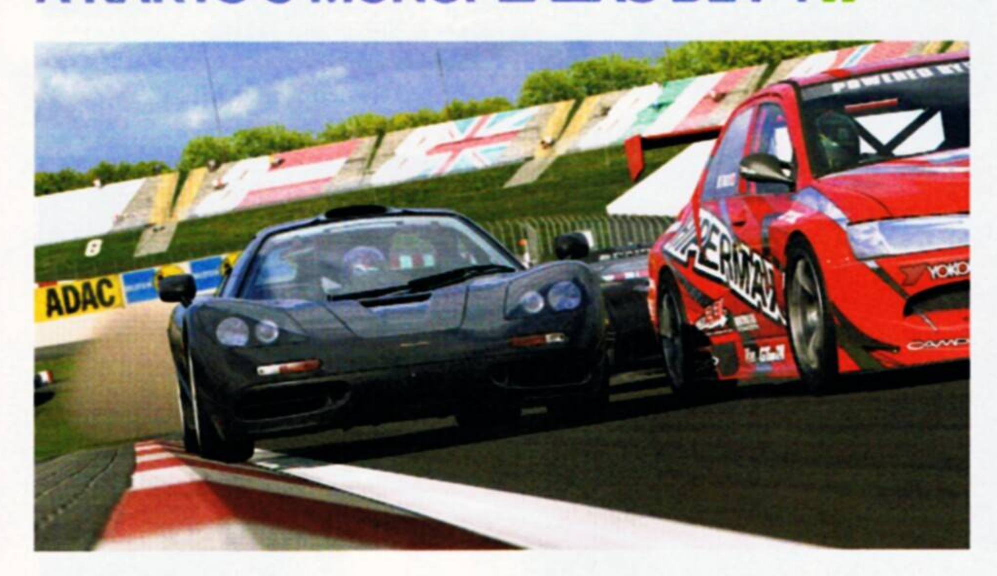
YA SE HAN CONFIRMADO MÁS DE 20 CIRCUITOS, con un total de 70 trazados diferentes. Las últimas sorpresas que nos hemos llevado han sido la inclusión de una pista urbana por las calles de Madrid (Gran Vía, Puerta del Sol, Cibeles...) y el circuito de pruebas de "Top Gear", el documental que se emite por Discovery Channel. También podremos probar circuitos de F1 como Nurburgring o Mónaco, pistas urbanas en Tokio o Roma y los clásicos trazados exclusivos de la saga. Además, contará con un completo editor de circuitos. *







« PODEMOS PILOTAR MÁS DE 1000 COCHES REALES, DESDE UTILITARIOS A KARTS O MONOPLAZAS DE F-1 »



LOS VEHÍCULOS



Pasión sobre cuatro ruedas

EL GARAJE va a ser escalofriante. Habrá más de 1000 coches reales, divididos en 200 destacados (modelos de lujo de los que disfrutaremos con una vista interior), y 800 estándar (versiones actualizadas de los que salían en juegos anteriores). Los habrá de todas las épocas y en distintas versiones, desde la comercial a la alta competición. También se incluirán los modelos más novedosos, como el Toyota FT86 o el nuevo Mercedes AMG. Otra de las incorporaciones será el F1 de Red Bull, que se suma a Ferrari. En cuanto al tuning, podremos cambiar los reglajes, el color de la chapa y hasta montar kits de competición, aunque no se podrá modificar el aspecto externo. *

KAZUNORI YAMAUCHI, GENIO EXIGENTE



ES EL "MOTOR" DE LA SAGA, la cabeza de Polyphony Digital, que ha convertido su pasión por los coches en toda una leyenda de los videojuegos. En recientes declaraciones dijo que "nunca quedaba satisfecho al lanzar un juego", aunque con «Gran Turismo 5» se va a quedar más cerca que nunca de lanzar el simulador de conducción perfecto.

aquí Tokio

ı éxito, viendo además que s de PlayStation 3 fueron de).500 en esa semana, la del 24 junio. Buena parte de la culpa ha tenido el lanzamiento de Monster Hunter Frontier».

El productor de Square-nix Hiromichi Tanaka ha cho que **«Final Fantasy IV» podría incluir en el ıturo posibilidades para el ayStation Move**, aunque aún hay planes concretos. Lo ismo sucede con una hipotética rsión para Xbox 360. Están ıblando con Microsoft, pero momento trabajan sólo en las rsiones de PS3 y PC.

Otro productor que ha ıblado, en este caso de la rie «Castlevania», es Koji arashi. Parece que, **aparte «Castlevania: Harmony Despair» para Xbox ive Arcade, también están rabajando en otros proyectos.** ıdemás, ha comentado que le ncantaría preparar algo para la ıueva Nintendo 3DS.

Por su parte, **Hideo Kojima**, el adre de «Metal Gear», **también nda trabajando en un nuevo royecto para consolas** y cuyo iseño ya está prácticamente erminado. Según ha comentado, spera poder hacer cosas que no fueron posibles en «Metal Gear olid: Peace Walker».

Y para despedirme, os digo ue Namco Bandai ha anunciado **God Eater Burst» para PSP**, na versión mejorada respecto al God Eater» original. ¡Sayonara!



ı todo son videojuegos, así que aquí me is en el festival de música de Big Beach.



LAS CARRERAS DE NASCAR (una competición muy popular en los EE.UU.) se sumarán al catálogo de opciones disponibles para pilotar en «Gran Turismo 5».





MODOS DE JUEGO
Domina todas las formas de conducir

ADEMÁS DE LA COMPETICIÓN DE TURISMOS que da nombre a este juego, tendremos la posibilidad de mostrar nuestra habilidad en competiciones de lo más variado. Como ya ocurría en las entregas anteriores (desde el segundo juego), podremos pilotar coches de rally por pistas de tierra y de nieve. También se va a incorporar la licencia oficial de la Nascar, en la que los accidentes están a la orden del día, y Fórmula 1. La última excentricidad es la inclusión de karting. Los modos de juego se completarán con pruebas de habilidad (para conseguir licencias) y con un modo foto, en el que podemos tomar instantáneas de nuestras últimas adquisiciones en entornos especiales. El juego también nos ofrecerá un modo "teatro", llamado GT TV, que nos dará la oportunidad de descargar y reproducir documentales y vídeos de conducción, también en alta definición. *

LA TECNOLOGÍA
Velocidad en 3D

COMO SE MOSTRÓ EN EL PASADO E3, el Blu-Ray nos permitirá jugar en 3D (si tenemos un televisor compatible). También utilizará la cámara PS Eye para seguir los movimientos de nuestra cara y mover la cámara, y se conectará con el juego de PSP para que podamos pasar los coches de nuestro garaje. *







LAS NOVEDADES



Mucho más que daños

EL NIVEL DE DAÑOS será diferente según el tipo de coche. Todos sufrirán daños que afectarán a la física y a la conducción, así como arañazos y abolladuras. Los destacados, además, también mostrarán piezas que se separan o se deforman. Eso sí, todos se ensuciarán (aunque podremos llevarlos al autolavado) y echarán chispas cuando rocemos contra otro coche o con el asfalto. Otra de las novedades será la inclusión de efectos dinámicos en el clima y cambios en la iluminación al pasar del día a la noche. El motor gráfico va a ser diferente del que vimos en «GT 5 Prologue», lo que permitirá alucinantes efectos de partículas con el polvo y el viento. La mayor parte de las veces, nos parecerá estar viendo una carrera por televisión. *

UNA DE LAS ESTRELLAS DEL PASADO E3



NO ERA LA PRIMERA VEZ QUE SE PRESENTABA, pero aún así consiguió enamorar a los asistentes de la feria E3 gracias a las novedades que ha incorporado durante los últimos meses. El juego está casi terminado (según sus creadores ya se encuentra al 95% del desarrollo) y lo único que falta es implementar por completo el sistema 3D y, posiblemente, la compatibilidad con PS Move. Por supuesto, puede que lleguen nuevos coches, circuitos adicionales y que se anuncien los acostumbrados contenidos descargables.

« EL MODO MULTIJUGADOR SOPORTARÁ CUATRO JUGADORES LOCALES Y UN MÁXIMO DE 16 PILOTOS SIMULTÁNEOS A TRAVÉS DE INTERNET »





EL JUEGO ONLINE

Compite contra 15 amigos

A TRAVÉS DE PLAYSTATION NETWORK podremos disfrutar de carreras online para 16 pilotos. Las opciones se completarán con el intercambio de imágenes que hayamos sacado a través del Photo Mode, clasificaciones permanentes y el resto de modos acostumbrados. Pero dejando a un lado las opciones "jugables", lo que más llama la atención es la intención de crear una comunidad online de fans. Cuando nos conectemos podremos acceder a información actualizada del mundo del motor, sincronizar el clima y la franja horaria con la localización de los circuitos reales (por ejemplo, correr de noche en Tokio aunque aquí sea de día) y compartir nuestras experiencias como si se tratase de una red social. *



A TRAVÉS DE INTERNET podemos competir, intercambiar imágenes de los coches y participar en una comunidad de fans del motor.

YA HEMOS PROBADO CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW

EL OCASO DE LOS VAMPIROS

El príncipe de las tinieblas resucita para sembrar el terror en nuestras consolas, y esta vez, los responsables son Mercury Steam, un prestigioso estudio español. Hemos hablado con ellos para contaros todos los detalles sobre el regreso de «Castlevania».



LO QUE NOS ESPERA EN EL REGRESO DE LA MÍTICA SAGA:

Criaturas sobrenaturales

Combates y plataformas

LO QUE DEBES SABER

- **¿Qué es?** La nueva entrega de la saga «Castlevania».
- **¿Quién lo desarrolla?** El equipo español Mercury Steam junto a Konami.
- **¿Cuándo se lanzará?** Aparecerá el próximo otoño para PS3 y Xbox 360.



NUESTRO LÁTIGO nos permitirá realizar ataques de dos tipos, romper trozos de los escenarios o balancearnos en algunas zonas de plataformas.

Desde el corazón de los Cárpatos, la aventura llama a nuestras consolas. De nuevo los ejércitos del Conde Drácula se han levantado de sus tumbas, y esta vez traen consigo toda la grandeza de los «Castlevania» originales. Esto se debe al sensacional trabajo de Mercury Steam, el estudio español que está desarrollando «Lords of Shadow», en estrecha colaboración con Konami y bajo la supervisión de Hideo Kojima, responsable de «Metal Gear» o «Zone of the Enders».

Todo comenzó hace tres años, cuando el equipo terminó su trabajo con «Clive Barker´s Jericho» y aceptó la responsabilidad de desarrollar un nuevo «Castlevania» que le diese impulso a la saga. Desde un principio, tuvieron libertad creativa para modelar «Lords of Shadow». Y parece que lo han sabido aprovechar, porque mientras el título respeta la esencia de la serie (la combinación de saltos y combates, el uso del látigo y las criaturas sobrenaturales) se han incorporado elementos frescos; un nuevo protagonista, un uso muy inteligente de las 3D y una realización técnica que nos va a quitar el hipo.

→EL ARGUMENTO NOS TRASLADA AL AÑO 1047, en una zona del centro de Europa asediada por vampiros, hombres lobo y otras criaturas de ultratumbra. Nuestro héroe, Gabriel Belmont, es un caballero de la Luz que ha perdido recientemente a su esposa, y está dispuesto a hacer cualquier cosa para que descanse en paz. Aunque eso signifique buscar una máscara mítica cuyos pedazos están en el poder de los tres señores de la sombra.

El juego está narrado por nuestro compañero, y mentor Sobek. Se trata de un viejo caballero, ▸▸

←GABRIEL

Nuestro protagonista es un huérfano criado por la Hermandad de la Luz. Está interpretado por el actor Robert Carlyle ("Trainspotting").

LA CÁMARA ES AUTOMÁTICA y se mueve de un modo muy inteligente, que nos permite combatir y explorar con comodidad. Los enfoques son muy variados.



EL CASTILLO representa aproximadamente un tercio del juego (más de 50 niveles que podemos volver a visitar en cualquier momento). Durará entre 15 y 20 horas.

ESCENARIOS DE PESADILLA



LAS LOCALIZACIONES que se han dado a conocer por el momento (menos de un 5% del juego) reflejan el estilo gótico propio de toda la saga, con un inconfundible "sabor europeo". Entre los escenarios que se han revelado están el pueblo de Wygol, la vieja ciudad de Agharta (con sus cascadas) el Observatorio Cromático y la mítica Torre del Reloj. El castillo representa aproximadamente un tercio del juego.



HABRÁ MAGIA de dos tipos. La luz (azul) nos hará recuperar vida, y la sombra (de color rojo) hará que nuestros ataques resulten mucho más contundentes.



LAS ARMAS SECUNDARIAS son un guiño para los fans de la saga. Vuelven las dagas, el hacha y el agua bendita... faltan por confirmarse el reloj y la cruz.

"Gabriel podrá utilizar el látigo como arma, para balancearse en las zonas de plataformas y para resolver algunos puzles"

con la voz del actor Patrick Stewart, que va armado con una espada y nos acompañará durante algunos tramos, pero al que no podremos controlar.

El arranque de «Lords of Shadow» tiene lugar en una pequeña aldea, protegida por una empalizada. Llegamos allí a caballo, bajo una lluvia torrencial y nos familiarizamos con el uso del látigo enfrentándonos a los licántropos que consiguen saltar esta defensa. El control es muy sencillo: tenemos dos tipos de ataque, directo y circular, además de salto, defensa y armas secundarias. Nuestro personaje encara automáticamente al enemigo más cercano y, si esquivamos sus ataques en el momento justo, también es capaz de devolver un golpe especial. La magia también es importante en el juego. Contamos con dos tipos (luz y sombra) que nos brindan protección o ataques más potentes, y que tenemos que rellenar con los orbes que sueltan nuestros enemigos al caer.

→ UNA MELODÍA ÉPICA del compositor Óscar Araujo (que le puso la banda sonora a películas como "El Cid" y al juego «Blade Edge of Darkness») precede la aparición de nuestro primer gran enemigo; se trata de un gigantesco hombre lobo, al que no podemos derrotar con simples latigazos. Primero, tendremos que debilitarle y esperar a que se lance contra nosotros: entonces Gabriel le puede atravesar con un enorme tronco de madera que hay en el suelo.

Este nivel termina con una emocionante huída a caballo, mientras esquivamos a nuevos licántropos, que cabalgan sobre huargos. Al final del camino nos espera un fauno, el Guardián del Lago, que nos abrirá paso hasta el siguiente escenario, ¡y son más de 50 a lo largo de unas quince horas de juego! Todos estos niveles están conectados entre sí a través de un mapa, que nos permite viajar entre las distintas fases (de forma instantánea) para conseguir todos los objetos ocultos.

MARIE

Esta es la joven esposa de Gabriel. Aunque ha muerto, se nos aparece (mediante secuencias de video) varias veces a lo largo del juego.

LOS ENEMIGOS

ADEMÁS DE LOS VAMPIROS, que son el "núcleo" de los ejércitos de Drácula, el catálogo de enemigos de «Castlevania» es impresionante. Algunos, como los esqueletos, ya son clásicos.

ARAÑA

Es una de las criaturas básicas, pero su tamaño y agilidad la hacen temible. Algunos bichos, además, pueden envenenarnos.

CABALLERO NEGRO

Parece una armadura vacía, de movimientos lentos, pero es muy resistente. Para derrotarle tendremos que abrir el yelmo y arrancarle el alma.

LAURA

Uno de los vampiros "aristocráticos" que pueblan el castillo y que está basado en el personaje de LeFanu, actúa como sirviente de Carmilla.

LICÁNTROPO

Se trata del hombre lobo de nivel más bajo, y en el juego también nos encontraremos con sus hermanos "mayores".

CARMILLA

Una vampira muy poderosa (recurrente en la saga) que sirve a Drácula y que se transforma en monstruo alado para luchar contra Gabriel.

NIGROMANTE

Su poder está en la capacidad de invocar espíritus para enfrentarse a Gabriel. Su diseño recuerda al nigromante de «Curse of Darkness».



EJECUTAMOS MOVIMIENTOS FINALES para acabar con los enemigos más grandes. A medida que avanzamos, nuestros combos también se vuelven más poderosos.

LOS TITANES son alguno de los enemigos más grandes que hemos visto en un juego. Tendremos que trepar por ellos hasta encontrar sus puntos débiles.

LA CIUDAD DE AGARTHA es uno de los niveles más exóticos que se han desvelado. Esta imagen os da una idea del nivel de detalle que alcanza el juego.

Pese a que la exploración es clave en «Castlevania», no habrá que recorrer los mismos escenarios una y otra vez, sino que combates y plataformas están al servicio de la historia.

→ TAMBIÉN LE HEMOS "HINCADO EL DIENTE" a dos escenarios más avanzados. En primer lugar, el comedor, donde Gabriel se enfrenta al carnicero malvado. Es un buen ejemplo de las criaturas que nos vamos a encontrar, por su apariencia aterradora y su dureza (Gabriel cayó en un par de ocasiones, aunque a los mandos estaba Dave Cox, el productor del juego). La clave de estos combates está en mejorar nuestras habilidades a medida que avanzamos, como en los juegos de rol. Si nos atascamos en algún punto, podemos dar un paso atrás, buscar unas cuantas reliquias y retomar el combate.

También nos ha llamado la atención la ambientación, más cruda que en juegos anteriores. El carnicero se dedica a trocear cadáveres para alimentarse, y su aspecto es lo más desagradable que hemos visto en toda la saga. De hecho, tiene un estilo que recuerda a los cenobitas de "Hellraiser" de Clive Barker.

→ LA TORRE DEL RELOJ refleja el espíritu plataformero de «Lords of Shadow». Además del salto normal, Gabriel se puede enfrentar a estas zonas utilizando su látigo para balancearse

UNA SAGA INMORTAL

Después de 24 años y con casi treinta juegos disponibles para diferentes consolas, la saga «Castlevania» es toda una leyenda en el género de la acción plataformera. Aunque las primeras entregas en tres dimensiones no han terminado de calar, sus juegos en 2D siguen siendo magistrales. Aquí tenéis a los más destacados:



1986 **CASTLEVANIA** nació en el ordenador MSX2, y llegó a occidente bajo el título de «Vampire Killer». La consola de ocho bits de Nintendo recibió tres entregas en tres años consecutivos desde 1987.



1988 **HAUNTED CASTLE** es la versión de esta saga para los salones recreativos. En Japón también se puede encontrar un pachinko (una especie de tragaperras) de la saga bajo el nombre de «Akumajo Dracula».



1991 **SUPER CASTLEVANIA IV** es una entrega legendaria para SNES. En las consolas de 16 bits también aparecieron «Bloodlines», «Vampire´s Kiss» y en PC Engine (turbografx) el excelente «Rondo of Blood».



1997 **SIMPHONY OF THE NIGHT**, protagonizado por el vampiro Alucard, fue una obra magistral para Saturn y PlayStation (en la que también apareció «Castlevania Chronicles» cuatro años después).

ROMPER UNA VIDRIERA nos permitirá acceder a zonas más complicadas, y también utilizar los rayos del sol contra los vampiros, como si fuesen un arma. La secuencia de entrada es muy espectacular.

← CLAUDIA

Una campesina que nos ayuda a combatir las 3 facciones de los "Lords of Shadow". Está interpretada por Emma Ferguson, que tambié actuó en «Killzone 2» o «Dragon Quest VIII»

CASTLEVANIA EN NÚMEROS

- **Juegos de la saga en consola:** 28
- **Consolas en que ha aparecido:** 15
- **El equipo de desarrollo:** es de 70 personas.
- **En desarrollo:** «Lords of Shadow» y «Harmony of Despair» (Xbox Live)
- **La película** se estrenará en 2011, se rueda en Budapest.



1999 **CASTLEVANIA 64** y su "remake" «Legacy of Darkness» (ambos para N64) supusieron el estreno tridimensional de la saga, pero también se han convertido en uno de sus mayores fracasos por culpa de la cámara.



1999 **RESURRECTION** es un juego de Dreamcast que no llegó a salir. Hay más curiosidades, como el juego de lucha «Judgement» que apareció en Wii o la parodia «Akumajo Boku Dracula Kun» para la NES original.



2001 **CIRCLE OF THE MOON** es el primer juego para Game Boy Advance (hubo dos más) y una muestra de las excelentes versiones portátiles (tres más para Nintendo DS y otra para PSP, que incluye «Rondo of Blood»).



2005 **CURSE OF DARKNESS** ha sido la última entrega de sobremesa. Un juego de acción 3D para PS2 y Xbox que trataba de imitar el estilo de «Devil May Cry», pero que tampoco tuvo demasiado éxito.

LOS LORDS OF SHADOW poseen los tres fragmentos de una máscara que puede devolver la paz a los muertos. Tendremos que arrebatársela.

LOS TRABAJOS DE MERCURY STEAM

ESTE EQUIPO DE DESARROLLO con sede en Madrid ya nos ha demostrado su talento en ocasiones anteriores. Hace tres años nos dejó una grata impresión con «Clive Barker´s Jericho», un "shooter" de terror para PS3 y Xbox 360. Su primer trabajo para consolas fue «Scrapland», una aventura protagonizada por robots que apareció en Xbox en 2005.

CLIVE BARKER´S JERICHO



SCRAPLAND

o el salto doble (en altura y en longitud) que está representado mediante unas alas. La cámara automática y los destellos en las cornisas nos ayudan a avanzar. Pero si caemos, Gabriel no es eliminado de forma automática, sino que pierde una porción de energía y retrocede a la plataforma anterior.

→LOS GRÁFICOS Y LA BANDA SONORA serán brillantes (la versión de Xbox 360 necesitará 2 DVD). Escenarios y criaturas respetan el sabor de «Castlevania», pero están más detallados que nunca. El juego también ofrece un ciclo de día y noche, lo que permite disfrutar de alucinantes efectos de luz (Gabriel puede romper ventanas para eliminar a los vampiros con la luz del sol). También hay efectos climáticos, como la lluvia y la ventisca, fuego y elementos interactivos que podemos destrozar de un latigazo.

Pero lo más prometedor del juego es, precisamente, lo que no hemos visto. Sus creadores nos han asegurado que estos primeros minutos y las imáge-

←ZOBEK
Es el mentor (y compañero ocasional) de Gabriel Belmont. Un miembro veterano de la Hermandad de la Luz.

ENTREVISTA, CON ENRIC ÁLVAREZ

El líder de Mercury Steam, y director del juego, nos ha comentado cómo está siendo el desarrollo de «Castlevania» y la colaboración con Konami:



EN LAS OFICINAS DE MERCURY STEAM David pudo entrevistar al director del juego, Enric Álvarez y al productor, Dave Cox (sentado a la derecha).

Hobby Consolas: ¿Cómo ha sido trabajar con Konami?

Enric Álvarez: No hemos tenido ni una sola queja. Fue una decisión que tomamos hace tres años, necesaria para sobrevivir en un mercado tan duro, y ahora puedo decir que tomamos la decisión correcta. Nuestro objetivo es la calidad del producto, y ellos nos apoyan en nuestras decisiones.

¿Y cómo ha sido la colaboración con Hideo Kojima?

Se trata más bien de un consejero. Él nos ofrece su opinión sobre determinados aspectos, y también representa de algún modo el proyecto, pero no nos limita.

¿Qué elementos conserváis y cuáles son nuevos para la saga?

No se puede traducir directamente el estilo de juego de Castlevania en 2D. Además en 2010 hay un público nuevo, que demanda otro estilo de juego. Lo que se conserva es la historia de un guerrero solitario luchando contra lo sobrenatural.

¿Os molesta que se compare el juego con otras aventuras?

Nuestra labor es contar historias, y la gente no debería limitarse a decir "esto me recuerda a un juego o a otro" sino a disfrutar de la obra completa, tal y como los autores quieren plasmarlo.

¿Cuál es vuestra entrega de «Castlevania» favorita?

Decididamente «Super Castlevania IV» para Super Nintendo. La forma en la que está contada la aventura, y también lo sorprendente que resultaba. Esas son las raíces de «Castlevania» que queremos recuperar en «Lords of Shadow».

Carmilla, Babayaga... ¿habéis respetado la leyenda de todos estos personajes literarios?

Por supuesto el juego toma inspiración de alguna de estas famosas leyendas de vampiros, y las hemos respetado. Queríamos darle a «Lords of Shadow» cierto sabor europeo. No podemos olvidar que el juego está ambientado en centroeuropa, y que además se trata de un desarrollo español.

Después de «Castlevania» y «Jericho», ¿os gustaría quedaros en este género, lanzar una secuela o cambiar el estilo?

Hay que explorar nuevos territorios, trabajar en algo nuevo, que suponga un desafío. No hay que aburrirse con lo que haces , porque entonces esto se convierte simplemente en un trabajo. Nuestro próximo juego será aún mejor. Además -añade Cox- Konami no piensa regurgitar constantemente juegos de «Castlevania», todo está planeado desde hace mucho tiempo, y hay que cumplir esos planes.







nes que se han desvelado representan apenas el 5% de lo que «Lords of Shadow» es capaz de ofrecer. ¡Y que nos vamos a sorprender! Aún se desconoce el papel del Conde Drácula en toda la historia o los escenarios que vamos a visitar. Para descubrirlo, tendremos que tener un poco de paciencia, hasta el próximo otoño, cuando esta superproducción (desarrollada en nuestro país) llegue a PlayStation3 y Xbox 360.

PRIMERA IMPRESIÓN

Estamos encantados con el giro que ha dado esta saga. Tanto el apartado técnico como el desarrollo, devuelven a «Castlevania» a la élite de las aventuras. ¡Y es un desarrollo español!

BABAYAGA

Se trata de un vampiro sacado de la tradición rusa y de los países del Este, que también aparecerá en el juego y que prestará un servicio muy útil a Gabriel.

CONCURSO





CONSOLA XBOX 360 250 GB (con Wi-Fi integrado):

- Juego Crackdown 2
- Cable de trasferencia de datos
- Una suscripción a Xbox LIVE durante un año







Cómo participar

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al **número 27565** poniendo: **xboxhc227 + una palabra** que defina nuestra revista **+ tus datos personales** (nombre, apellidos, dirección, código postal y localidad donde vives).

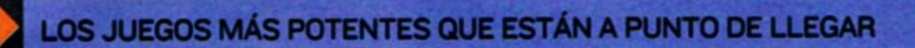
Coste del mensaje 1,42 € (IVA incluido). Delicom S.L.
Teléfono: 902 051 286, www.delicomsl.com. Concurso de habilidad.
Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.

BASES DEL CONCURSO

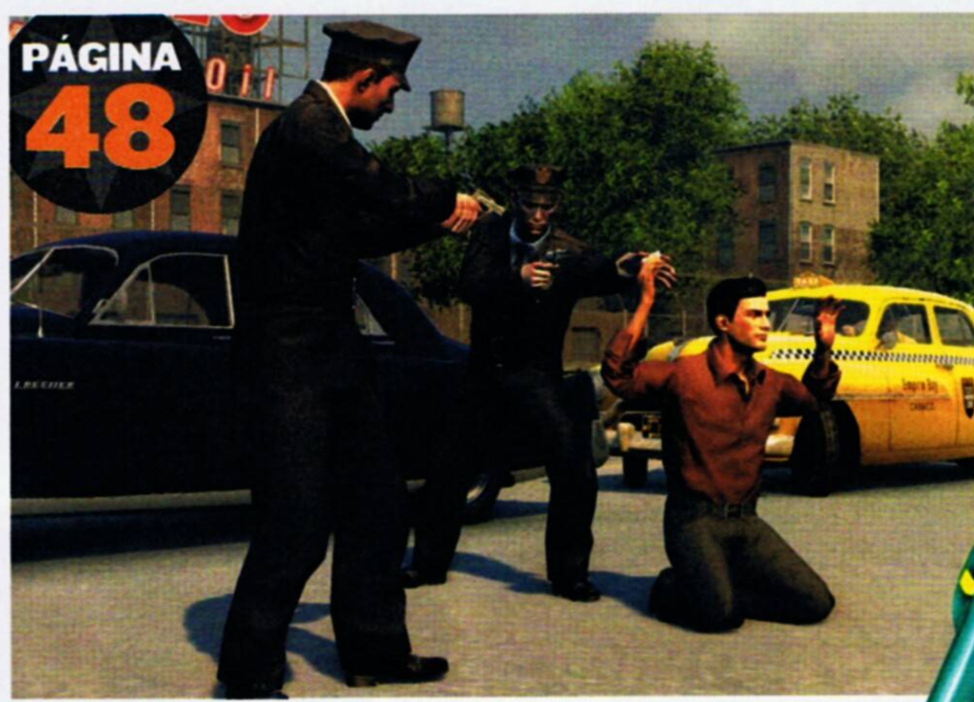
1. Fecha límite para participar: 26 de agosto de 2010.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos en el envío de los premios.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6. La participación en el presente concurso implica la total aceptación de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Entre todos los mensajes recibidos, un equipo de redacción elegirá a los ganadores. Quedan excluidos de este sorteo los empleados de Axel Springer España. Cualquier supuesto no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por Axel Springer España.
8. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios qu nos sean devueltos por el servicio de correos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo cual ya no ten derecho a solicitarlo.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales

PREESTRENO



PÁGINA 48



MAFIA II. Aunque las aventuras abiertas se hayan puesto de moda hace poco, en 1945 ya había tipos que cumplían encargos para la "Cosa Nostra" por toda la ciudad. Aquí os enseñamos la prueba.

PÁGINA 52

METROID OTHER M

Samus Aran, la cazarrecompensas más famosa de la galaxia, estrena un nuevo desarrollo en Wii. Recién llegados del espacio, os adelantamos todas sus novedades.

PÁGINA 56



KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP se ha hecho de rogar, pero por fin os podemos dar nuestra primera impresión sobre este bombazo para PSP.

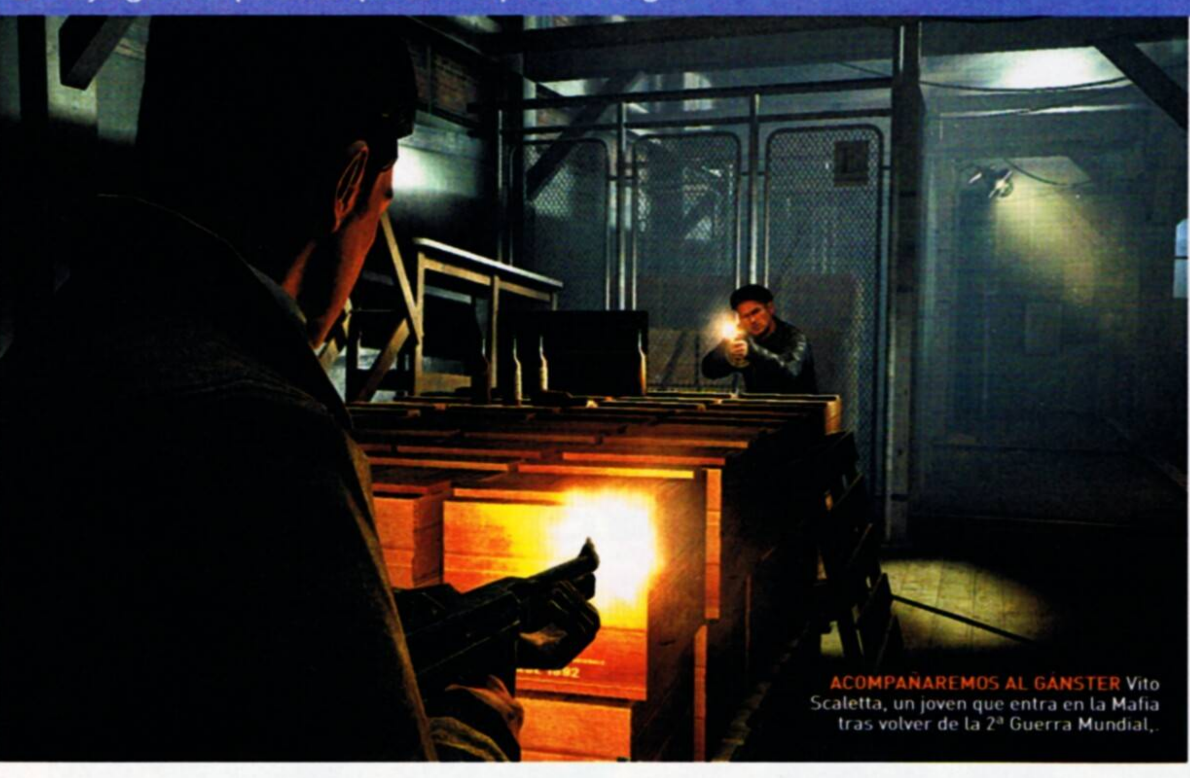


PÁGINA 60

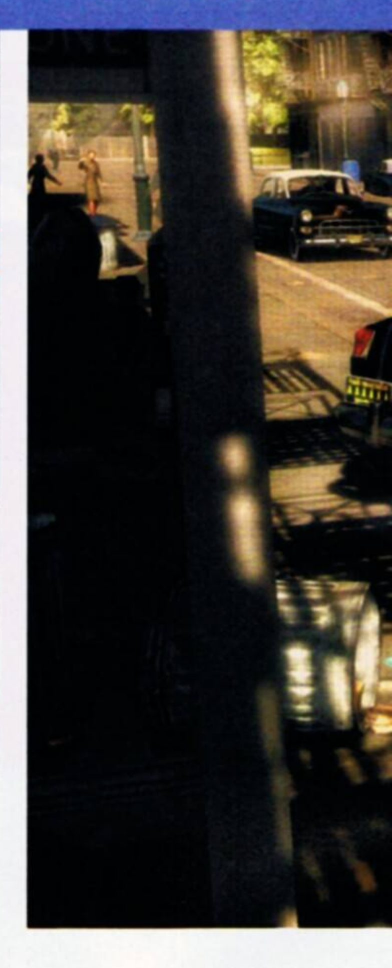
KANE & LYNCH 2 son dos delincuentes en una situación límite. ¿Conseguirán salir con vida de nuestro preestreno?

EN ESTE NÚMERO...

Rol, aventuras "abiertas" y acción en tercera persona; este mes os adelantamos las últimas entregas de sagas consagradas. ¡Como se presenta la vuelta de vacaciones!

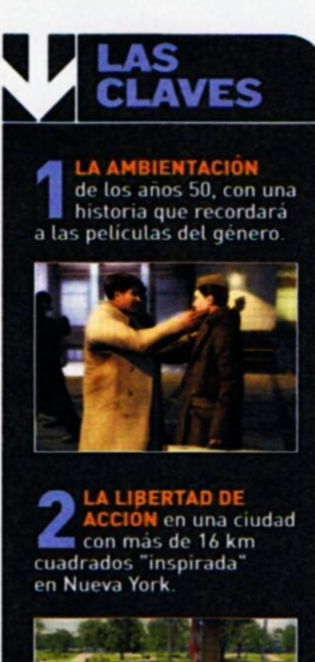


ACOMPAÑAREMOS AL GÁNSTER Vito Scaletta, un joven que entra en la Mafia tras volver de la 2ª Guerra Mundial,.



LAS CLAVES

1 LA AMBIENTACIÓN de los años 50, con una historia que recordará a las películas del género.



2 LA LIBERTAD DE ACCIÓN en una ciudad con más de 16 km cuadrados "inspirada" en Nueva York.



3 PODREMOS PERSONALIZAR nuestra vestimenta y nuestro coche, y conseguir mejores refugios.



Agosto
2K Games
Aventura de acción

MAFIA II

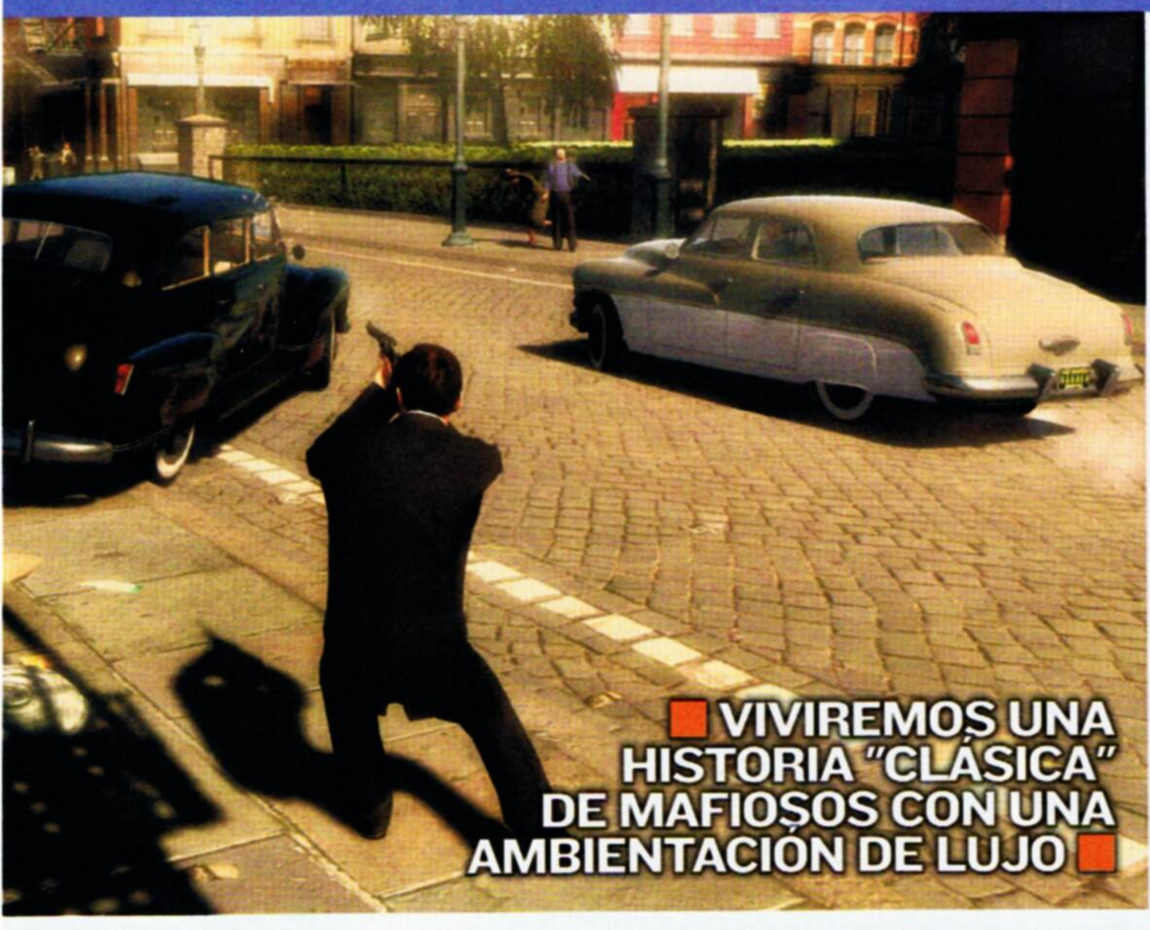
Para la mayoría de nosotros, continuar con el negocio familiar sería heredar una tienda de ultramarinos. Para Vito Scaletta, significa meterse de lleno en el crimen organizado de los años cincuenta.

AL TERMINAR LA 2ª GUERRA MUNDIAL y regresar a Estados Unidos en 1945, muchos jóvenes soldados tuvieron que buscarse la vida empezando desde cero. Muy pronto vamos a conocer a uno de estos "supervivientes", Vito Scaletta, un hijo de inmigrantes italianos destinado a convertirse en uno de los mafiosos más poderosos de Empire Bay (una ciudad con una superficie de más de 16 kilómetros cuadrados, que recuperará los lugares más emblemáticos de Nueva York).

El argumento de «Mafia II» estará inspirado en las grandes películas del género, como "El Padrino II" o "Érase una vez en América". Comenzaremos haciendo "recadillos" para los matones del barrio, y poco a poco iremos subiendo en el escalafón de la organización a medida que nos enfrentemos a misiones más complicadas. Para apreciar todos estos cambios, el argumento se extenderá a lo largo de los años 40 y 50, de modo que podremos observar cómo evolucionan los edificios, los coches, la música e incluso la forma de vestir de los transeúntes, mientras nos ganamos el respeto de la familia.

EL DESARROLLO SERÁ EL TÍPICO DE LOS "SANDBOX", como ocurría en el primer juego, que apareció en PS2 y en Xbox hace casi ocho años. Tendremos libertad para acompañar a Vito por toda la ciudad, robar cualquier vehículo que nos encontremos por la calle (podremos romper un cristal y llamar la atención o usar unas ganzúas, que resultará más discreto pero más lento) y cumplir misiones de todo tipo al servicio de distintos capos mafiosos.

Precisamente, la variedad de juego será una "oferta que no podremos rechazar". En las primeras horas ya tendremos que superar carreras y tiroteos (con un sistema de cobertura y puntería automático, que resultará muy práctico). Y en cuanto lo dominemos, nos enfrentaremos a niveles más complejos, en los que tendremos que infiltrar- ▸▸



¡OJO AL DATO!

La primera parte...
DISTINTAS VERSIONES, DISTINTO RESULTADO
El primer «Mafia» fue desarrollado por el equipo Illusion Softworks (ahora integrantes de 2K Czech) y tuvo una gran acogida en PC, aunque las versiones de consola pasaron bastante desapercibidas.

Para coleccionistas...
EL JUEGO CONTARÁ CON UNA EDICIÓN LIMITADA
Además de la caja metálica, esta edición incluirá la banda sonora orquestal, un libro de 100 páginas con el arte del juego, un pack descargable y un mapa de la ciudad de Empire Bay en papel resistente a las roturas.


La edición de coleccionista.



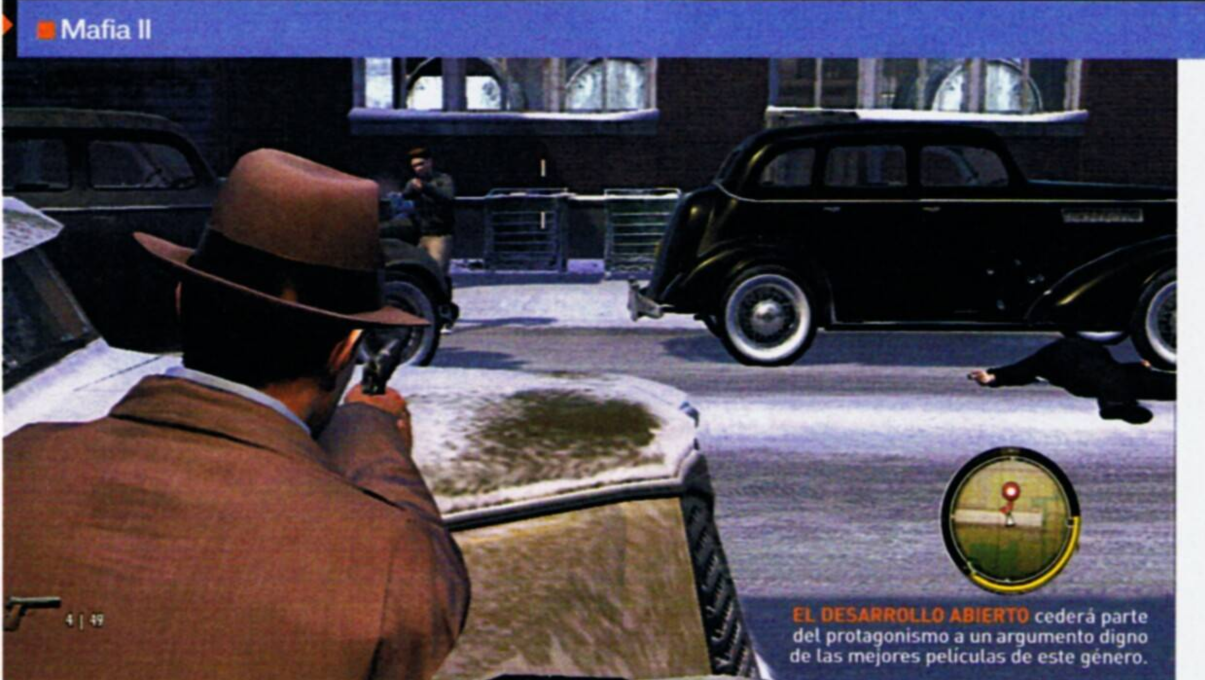




PERSECUCIONES Y TIROTEOS se sucederán en los primeros momentos del juego, pero poco a poco las misiones se irán volviendo más complejas, con elementos como infiltración, disfraces o conseguir armas especiales (como una MG42).



VITO
EL PROTAGONISTA del juego irá progresando dentro de la Mafia, pero también descubrirá el lado oscuro de este "negocio".



EL DESARROLLO ABIERTO cederá parte del protagonismo a un argumento digno de las mejores películas de este género.









EL FUTURO DE LAS AVENTURAS ABIERTAS

Después del reciente «Red Dead Redemption» y este «Mafia II», el género de los "sandbox" (aventuras abiertas al estilo de «GTA») aún tiene mucho que decir en nuestras consolas. Aquí os adelantamos algunos de los títulos más interesantes que van a llegar a nuestras consolas durante los próximos meses:





ASSASSIN´S CREED LA HERMANDAD (PS3 - 360) estará ambientado en Roma y tendrá multijugador online.



TRUE CRIME HONG KONG (PS3 - 360) será una historia policiaca, con artes marciales y libertad de acción.

YAKUZA 4 (PS3) nos devolverá a las calles de Tokio con un nuevo protagonista: el mafioso Goro Majima.



INFAMOUS 2 (PS3) se desarrollará en una ciudad ficticia, y nos dará la posibilidad de usar superpoderes.

»» nos por las alcantarillas, o dis frazarnos de limpiacristales para colocar una bomba en el cuarte de una de las familias rivales ¡Hasta tendremos que conse guir una ametralladora aleman MG42 y prepararle una embos cada a unos gángsters en la en trada de una destilería!

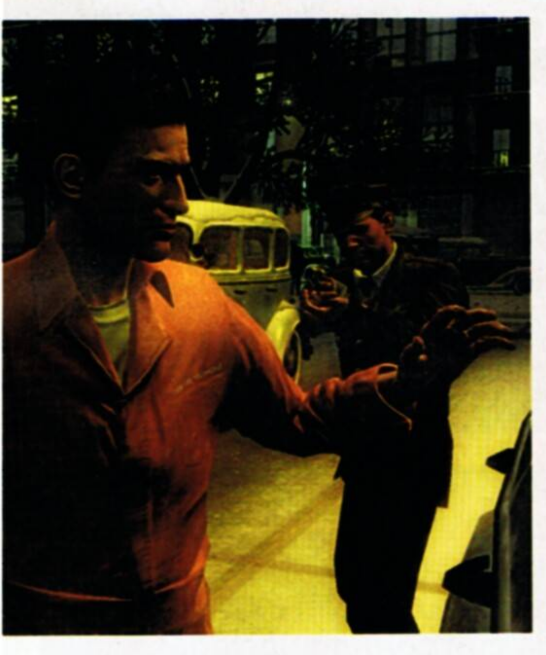
→ LA PERSONALIZACIÓN SERA MUY IMPORTANTE. Y es que lo delincuentes de aquella época s preocupaban mucho por su apa riencia. Así, antes de salir de casa podremos entretenernos en el ar



■ PODREMOS ESCOGER LA ROPA DE VITO, CONSEGUIR NUEVOS REFUGIOS Y "TUNEAR" SUS VEHÍCULOS ■



LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL de los personajes secundarios reforzará la estupenda ambientación "mafiosa" de los 50.





mario escogiendo el atuendo más adecuado para nuestra siguiente misión. Y eso no será todo, ya que también podremos "tunear" nuestros coches en los talleres que encontraremos repartidos por Empire Bay, desde un simple cambio de matrícula para pasar desapercibidos, hasta un ajuste mecánico para poder sacarle más rendimiento al motor.

A medida que avancemos y nuestra posición en la familia sea más respetable, también subirá el nivel de nuestra guarida. Progresaremos desde un apartamento de mala muerte en Little Italy, hasta un piso en el centro de Manhattan o una casa con jardín en los suburbios de Brooklyn... un lugar perfecto para relajarnos con música de la época, cambiar nuestra indumentaria, comer algo (para recuperar energía) o simplemente salvar la partida.

→ LA ESTUPENDA AMBIENTACIÓN DE LA ÉPOCA resultará aún más efectiva gracias a un gran apartado técnico. La recreación de las calles, en especial el comienzo (con todo nevado, durante las Navidades de 1945) os va a impresionar. Y lo mismo ocurrirá con la inteligencia de los personajes secundarios, ya sean los civiles que huyen al oír un disparo o los policías que nos persiguen por saltarnos las normas de tráfico.

La física, con especial atención a los vehículos, y el diseño de personajes, le pondrán la guinda a esta aventura, que estará llena de misiones secundarias y objetos coleccionables (incluidos algunos desplegables con las chicas Playboy de la época). Aunque los creadores de «Mafia II» insisten en que lo más importante de todo no será la libertad de juego, ni la ambientación o los estupendos gráficos, sino su genial argumento. Nosotros podremos comprobarlo a partir del próximo 27 de agosto, aunque lo que hemos visto hasta ahora ya nos ha dejado un estupendo sabor de boca.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

El desarrollo no nos ha parecido demasiado original, pero la ambientación de 1950 y el apartado técnico en general son muy prometedores.



SAMUS ARAN protagonizará una aventura totalmente novedosa en la saga, en la que 2D y 3D se combinarán a la perfección.





LAS CLAVES

1 LA CÁMARA combinará perspectivas en 2D y 3D, mezclando pasado y presente de la saga.



2 EL CONTROL usará sólo el Wiimote, combinando el estilo "pad" con el estilo "puntero" para disparar.



3 LOS FLASHBACKS darán cuenta del pasado de Samus, que en esta entrega será la narradora de la historia.



- 3 de septiembre
- Nintendo
- Aventura de acción

METROID OTHER M

El espacio no sólo está habitado por astronautas con escafandra. También hay una mujer que no se anda con contemplaciones a la hora de abordar la caza de las más jugosas recompensas.

LA CAZARRECOMPENSAS SAMUS ARAN está a punto de retomar su intensa vida en el universo de Wii. Después de «Metroid Prime 3 Corruption» y las conversiones de los juegos de GameCube, la saga promete reinventarse en esta nueva entrega. Tanto es así, que el proyecto ni siquiera ha corrido a cargo de Nintendo (al menos de forma directa), sino del Team Ninja, responsable de títulos como «Ninja Gaiden» y «Dead or Alive».

«Other M» combinará de un modo totalmente novedoso el pasado de la saga con sus entregas más recientes. Así, la acción será una constante, con la gran novedad de que se combinarán las 2D propias de los orígenes de la franquicia con las 3D que caracterizaban a los «Prime». Por lo general, la perspectiva nos mostrará la acción en tercera persona, con entornos tanto tridimensionales como bidimensionales, en un claro guiño a las entregas de NES y Super Nintendo, pero tambié podremos cambiar a una per pectiva en primera persona par poder controlar mejor los dispa ros y dirigir la vista hacia punto clave de los mapeados.

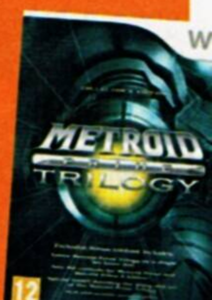
→ EL HILO ARGUMENTAL estar plagado de cinemáticas en las qu la propia protagonista narrará e primera persona sus emocione en forma de flashbacks. La hi toria nos situará justo al final c «Super Metroid», después de





Cesión de licencias...
EL TEAM NINJA HA SIDO EL ARTÍFICE DEL JUEGO
No es habitual que las compañías cedan el desarrollo de una franquicia propia a otras empresas. Cuando se anunció «Metroid Other M» en el E3 2009, extrañó, pero el Team Ninja ha sabido dar un enfoque distinto a la saga sin desvirtuarla.

Prolífica en Wii...
UNA SAGA ADAPTADA AL CONTROL CON WiiMOTE
«Metroid» hará su cuarta aparición en Wii. La primera de ellas fue con la tercera entrega de la subsaga «Prime», mientras que las otras fueron adaptaciones de las entregas aparecidas en GameCube.



Pack con todos los «Prime».







LA CAZARRECOMPENSAS INTERESTELAR contará buena parte de sus orígenes en la Federación Galáctica (antes de pasar a trabajar por su cuenta) a través de numerosos flashbacks.



LOS DISPAROS SEMIAUTOMÁTICOS en tercera persona serán una constante. Además, Samus podrá rematar a sus enemigos desde cerca, saltar por paredes opuestas, meterse en forma de bola por recovecos...


EL ESTILO DE JUEGO será más frenético que nunca, lleno de enemigos y disparos. Samus contará también con técnicas de lucha.









UNA HEROÍNA EXPERIMENTADA

Samus Aran, la bella cazarrecompensas oculta tras una armadura de hierro, es uno de los símbolos de Nintendo desde que lanzó sus primeras consolas. Sus aventuras de acción, plataformas y exploración son uno de los estandartes de la compañía nipona, igual que Mario, Link o Donkey Kong:



METROID (NES) La primera entrega seguía la tendencia de la época de juegos de scroll lateral, pero ya tenía su inconfundible identidad.



SUPER METROID (SNES) Fue uno de los mejores juegos vistos en Super Nintendo y presentaba un alto componente de exploración.



SUPER SMASH BROS (N64) La primera reunión de lucha entre los personajes de Nintendo contaba ya con el concurso de Samus Aran.



METROID FUSION (GBA) Era una secuela de «Super Metroid», con las características de las entregas clásicas, aunque algo más lineal.



METROID PRIME (GC) El salto de la saga a las 3D rompió moldes, con una aventura de dimensiones gigantescas. Luego llegaría a Wii.



METROID PRIME 3 CORRUPTION (Wii) La hasta ahora única entrega exclusiva para Wii aprovechaba al máximo las opciones del Wiimote.

que Samus haya derrotado a Mother Brain y una cría de Metroid le haya salvado el pellejo. Entonces, se encontrará con viejos conocidos de sus inicios en la Federación Galáctica (antes de que se convirtiera en cazarrecompensas), como Adam Malkovich, que le ofrecerá algunas indicaciones

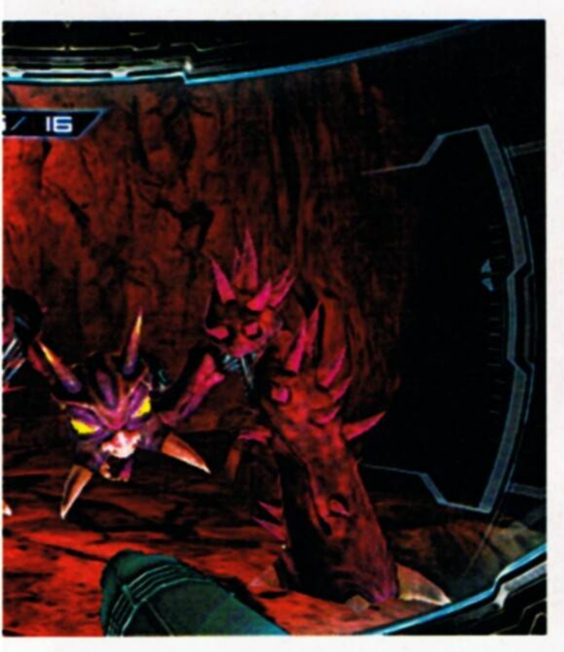
→ EL CONTROL PRESCINDIRA DEL NUNCHAKO. La mayoría del tiempo jugaremos con el Wiimote en modo "pad", es decir, usando la cruceta para movernos y los botones 1 y 2 para disparar y saltar en



■ **HABRÁ INFINIDAD DE HABILIDADES, COMO EL CAÑÓN, EL GANCHO, LA MORFOSFERA O EL SALTO POR LA PARED** ■



LOS JEFES FINALES serán enormes. Habrá que recurrir a la vista en primera persona para ver sus puntos débiles y derrotarlos.





tercera persona. Sin embargo, en todo momento podremos cambiar a primera persona con sólo dirigir el puntero del mando hacia la pantalla, para así dirigir la vista hacia ciertas zonas o apuntar con mayor precisión a los enemigos. Con esa vista no podremos desplazarnos, pero sí girar el campo de visión en 360° a nuestra voluntad y sin ningún problema.

Samus dispondrá de más habilidades que nunca. El cañón y los misiles seguirán la línea jugable de las últimas entregas, igual que el uso de un gancho extensible o la capacidad para convertirse en morfosfera y rodar hasta sitios inaccesibles o lanzar bombas de energía. Ahora bien, se van a incluir nuevas habilidades que harán de la cazarrecompensas toda una felina. Así, podrá saltar rebotando por paredes enfrentadas, sacudirse a los enemigos con movimientos de lucha, saltar sobre ellos o incluso rematarlos con un golpe de gracia.

En ocasiones también tendremos que colaborar con los personajes secundarios, como por ejemplo en una lucha contra un jefe al que sólo podremos herir con misiles una vez que ellos le hayan congelado los tentáculos.

→ LA AMBIENTACIÓN GALÁCTICA SE MANTENDRÁ, con unos escenarios en los que podremos ver naves llenas de pasillos, extensiones de hielo o zonas volcánicas con un acabado técnico realmente impresionante. A la hora de jugar, se apostará por un estilo frenético y movimientos muy rápidos, en contraste con el estilo algo más pausado del que hicieron gala las tres entregas de la saga «Prime». Aquí primará algo más la acción, aunque no faltarán las plataformas y la exploración. Sin embargo, ese cambio no decepcionará, ya que el control será muy fluido.

«Metroid Other M» llegará a las tiendas el próximo 3 de septiembre y, con total seguridad, se convertirá en uno de los grandes juegos del año para Wii.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

La combinación de las 2D y las 3D es genial, igual que la acción y el fluido control. Seguro que se convertirá en un bombazo.



LOS PERSONAJES DE DISNEY han estado presentes en toda la saga, y esta entrega no iba a ser menos. Mickey y compañía nos ayudarán.





LAS CLAVES

1 **LA AMBIENTACIÓN** será uno de sus puntos fuertes, gracias a los "cameos" de Disney.



2 **LOS COMBATES** serán divertidos, dinámicos y complejos, y además vendrán cargados de jugosas novedades.



3 **LOS GRÁFICOS** serán de lo más espectacular que hemos visto en PSP. Preparaos para flipar.



Septiembre
Square-Enix
Rol

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

Para ver juntos a los personajes más importantes de las películas y series de Disney ya no tendréis que iros a ningún parque temático, bastará con que encendáis vuestra PSP y probéis este título.

UNA DE LAS SAGAS DE ROL Y ACCIÓN más exitosas de los últimos años aparecerá por primera vez en PSP con "Birth by Sleep", título que servirá como precuela a las aventuras de Sora y compañía. De nuevo recorreremos localizaciones basadas en diferentes películas de Disney y pobladas por muchos de sus personajes (y por alguno de la serie «Final Fantasy») mientras blandimos nuestra Llave Espada. En este caso los portadores del arma serán tres nuevos protagonistas, Ventus, Terra y Aqua. Estos jóvenes amigos entrenan juntos para convertirse en maestros de la Llave Espada, y se lanzarán a viajar por el espacio dando comienzo a una aventura cuyo villano principal será el maestro Xehanort, un viejo conocido de la serie. Una de las novedades más destacadas de esta entrega es que tendremos que elegir a uno de los tres personajes poco después de comenzar el juego. Aunque sus caminos se entrecruzarán, cada uno tendrá una historia propia, y en los mundos que visiten en común, Terra, Aqua y Ventus vivirán aventuras distintas. Así, cada protagonista asistirá a diferentes acontecimientos de la mismas películas de Disney, y tendrá la oportunidad de conocer a Hércules, La Cenicienta, Los Siete Enanitos, Stitch y muchos otros personajes igual de populares. Habitualmente, éstos necesitarán nuestra ayuda, y lucharemos a su lado, les protegeremos de los enemigos o colaboraremos con ellos para cumplir objetivos.

→ **EL SISTEMA DE COMBATE** volverá a ser en tiempo real, con un botón asignado a los ataques normales, otro a los golpes especiales y un tercero para cubrirnos y ▸▸



■ PODREMOS ELEGIR A CUALQUIERA DE LOS TRES PROTAGONISTAS PARA JUGAR ESTA AVENTURA ■



¡OJO AL DATO!

Ha aparecido en GBA y DS
A ESTA SAGA LE GUSTAN LAS PORTÁTILES

No es la primera vez que «KH» sale en una portátil, ya que este mismo año hemos podido disfrutar de una entrega para Nintendo DS, «358/2 days». Además, el segundo juego de la saga, «Chain of Memories», apareció en Game Boy Advance

Solamente para los nipones
EN JAPÓN SALIÓ UNA PSP 3000 EDICIÓN ESPECIAL

En el país del sol naciente siguen recibiendo lujos que no llegan a Europa. Como esta PSP 3000 edición especial «KH: Birth by Sleep», de color plateado y con grabados por ambas caras.



La parte frontal de la consola





VENTU

ESTE PORTADOR DE LA LL
ESPADA será el más jo
de los tres protagonis
aunque habilida
no le faltarán p
convertirse en
auténtico maes



GRACIAS AL NEXO-D, nuestro personaje podrá conectar con alguno de los otros dos protagonistas o con cualquier aliado que ya haya conocido. En este caso, vemos como Aqua "invoca" a Blancanieves y utiliza sus ataques especiales.



VISITAREMOS LUGARES TAN CONOCIDOS como el Reino de Nunca Jamás, la Grecia clásica o la casa de los Siete Enanitos.



LAS PELEAS EN TIEMPO REAL permitirán un desarrollo más dinámico que el de otros juegos de rol, sin por ello perder profundidad ni posibilidades.





SALTANDO DE PS2 A PSP

Además de «Kingdom Hearts», otras grandes sagas han nacido o se han desarrollado en PS2 para después trasladarse a PSP, casi siempre con resultados estupendos. Aquí os ponemos algunos ejemplos de estrenos portátiles de series importantes, que supieron mantener a un gran nivel tanto su apartado técnico como su capacidad de diversión:



GTA: LIBERTY CITY STORIES (PSP) incorporaba la misma libertad, acción, variedad de tareas y diversión de los juegos de PS2.



METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS (PSP) supuso el estreno portátil de Big Boss, con la mezcla de acción e infiltración que tanto nos gusta.



SILENT HILL ORIGINS (PSP) nos ponía en la piel de un militar que buscaba a su hermano pequeño, perdido en el pueblo maldito.



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS (PSP) nos traía una nueva historia de Kratos, y una nueva oportunidad de machacar criaturas mitológicas.

esquivar. Aunque los tres protagonistas portarán una Llave Espada, poseerán habilidades distintas, que se reflejarán en los diferentes niveles de fuerza y en el tipo de ataques que podrán realizar. Así, Terra será el más fuerte, Aqua controlará la magia a la perfección y Ventus estará bastante equilibrado. Los golpes especiales serán de diferentes clases (hielo, fuego, agua, eléctricos, físicos, etc.) y subirán de nivel para hacerse cada vez más poderosos. También podremos combinar unos ataques con otros para crear habilidades, e incluso utilizar una de las nuevas características, el Nexo-D. Éste nos permitirá "invocar" a cualquiera de los otros dos protagonistas, o incluso a algunos de los personajes que hayamos conocido durante la aventura, para utilizar sus ataques especiales durante un cierto periodo de tiempo. Por lo tanto, podéis esperar unas batallas tan complejas y profundas como divertidas. Además, podremos disfrutarlas junto a más amigos, porque «Kingdom Hearts: Birth by Sleep» contará con varios y atractivos modos multijugador.

SU APARTADO VISUAL promete ser espectacular, y mostrarnos algunos de los escenarios y personajes más detallados, coloridos y mejor definidos que hemos visto en la portátil de Sony. Las melodías clásicas de las películas de Disney estarán presentes, así como nuevos temas, y las voces estarán muy conseguidas, aunque sólo vendrán en inglés. Eso sí, dispondremos de subtítulos en castellano para no perdernos detalle. En menos de dos meses podremos disfrutar de este título, que puede convertirse en uno de los grandes del catálogo de PSP.

PRIMERA IMPRESIÓN

Parece que la magia de la saga seguirá intacta. Promete ofrecer acción, una historia currada y mucha diversión



KANE Y LYNCH tendrán que hacer frente a la mafia de Shanghai después de disparar, por error, a la hija de un capo local.



LAS CLAVES

1 **LA COOPERACIÓN** entre dos criminales muy peligrosos, pero con personalidad: el mercenario Kane y el psicópata Lynch.





2 **LA ESTÉTICA** inspirada en los vídeos de los móviles, con el marco incomparable de la ciudad de Shanghai (los barrios bajos, claro).



3 **EL MULTIJUGADOR ONLINE** tendrá modos únicos, como "Alianza Frágil" o "Poli Infiltrado" que le darán más emoción a los simples tiroteos.



- Agosto
- Eidos
- Acción

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS

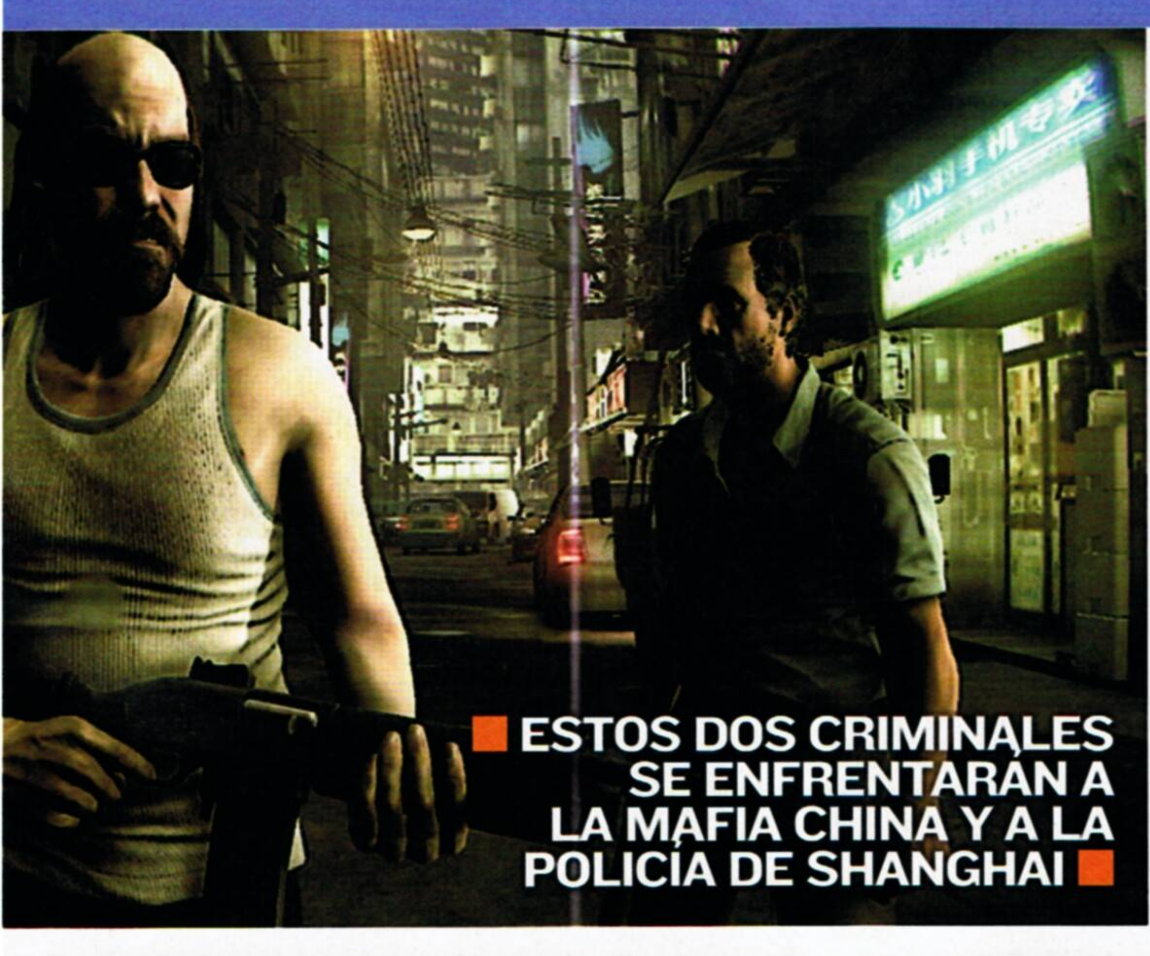
Ya nos lo decía nuestra madre: si vamos con malas compañías, nunca seremos hombres de provecho... o peor aún, acabaremos convertidos en criminales. ¡Mirad en qué lío se han metido estos dos!

KANE Y LYNCH SE HAN MARCHADO A SHANGHAI, pero siguen metidos hasta el cuello en actividades criminales como las que les vimos hacer en su primer juego. Cuando estaban en medio de una "sencilla" venta de armas, la situación se les ha escapado de las manos y le han disparado a la hija de un mafioso local. Lo malo es que ahora sus cabezas tienen precio, tanto para la policía como para un ejército de matones venidos de toda China.

Nosotros tendremos que controlar a Lynch (el psicópata) y sacarles de este entuerto a base de pólvora y sangre... aunque será mucho más emocionante si lo hacemos acompañados de un amigo (con Kane) en el modo cooperativo, porque el desarrollo consistirá en una sucesión de tiroteos y persecuciones muy en la línea de las pelis de Tarantino, salpicados por pequeños obstáculos que tendremos que superar en equipo.

LA AMBIENTACIÓN "SUCIA" DEL PRIMER JUEGO volverá a ser una de las claves de «Dog Days». Para darle un toque más realista, todo aparecerá como si estuviera grabado con un teléfono móvil; los colores estarán saturados, la imagen se pixelará cuando haya mucha actividad e incluso la cámara se moverá a trompicones, como si la llevásemos nosotros mismos.

La crudeza del nuevo «Kane & Lynch» también será una de sus señas de identidad. El efecto de los disparos nos pondrá los pelos de punta, y para darle mayor dramatismo, una vez que nos hayan alcanzado tendremos que arrastrarnos por el suelo en busca de cobertura. Por otro lado, nosotros podremos elegir en- ▸▸





El primer juego... «KANE & LYNCH» SALIÓ HACE YA TRES AÑOS
Lo más destacable de esta aventura (que tuvo una puntuación de 81 en Hobby Consolas) era su multijugador, en especial el modo cooperativo, y su argumento para adultos.

También en el cine... LA PELÍCULA SE ESTRENARÁ EN 2011
Fue presentada en el pasado festival de Cannes, y los papeles protagonistas estarán interpretados por Bruce Willis (Kane) y Jamie Foxx (Lynch), a quien hemos visto en pelis como "Stealth" o "La sombra del reino". La dirigirá el responsable de "The Italian Job".



El póster de la película.

LYNCH

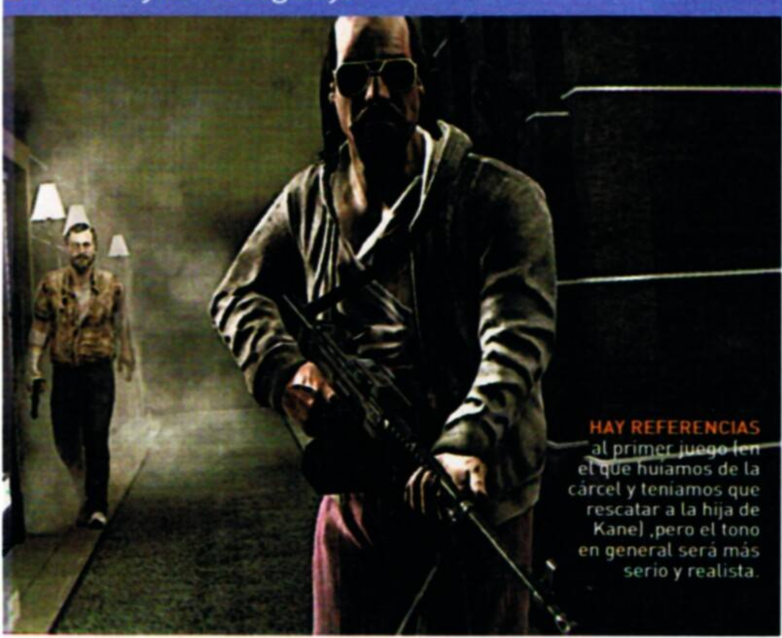
ESTE PSICÓPATA ESTÁ AFINCADO EN SHANGHAI y ha solicitado la ayuda de Kane para cerrar un trato. Pero su "facilidad" de gatillo le va a meter en problemas con un poderoso mafioso local.







SOLO CONTROLAREMOS A LYNCH, pero un amigo se podrá unir a nosotros en modo cooperativo, para encarnar a Kane. Ambos tendrán las mismas habilidades y lucirán un aspecto bastante "desmejorado" respecto al primer juego.



HAY REFERENCIAS al primer juego (en el que huíamos de la cárcel y teníamos que rescatar a la hija de Kane) ,pero el tono en general será más serio y realista.



LAS SECUENCIAS DE ACCIÓN serán muy intensas. Casi nunca separaremos el dedo del gatillo, aunque nos hayan herido y debamos arrastrarnos buscando cobertura.





QUE LA MUERTE LOS SEPARE

Olvidaos de los dúos cómicos y las parejas románticas; lo que se lleva en las consolas son compañeros que nos puedan salvar la vida en situaciones extremas. Ir acompañado significa tener el doble de potencia de fuego, acceder a lugares más complicados... y tener una segunda oportunidad en caso de que resultemos heridos.



KANE Y LYNCH (KANE & LYNCH) escaparon de la cárcel en el primer juego. El primero es un mercenario, mientras que Lynch está loco.



LANG Y GRAVES (CONFLICT DENIED OPS) eran dos mercenarios, un francotirador y un artillero, que lucharon por liberar Venezuela.



CHRIS REDFIELD Y SHEVA ALOMAR (RESIDENT EVIL 5), dos agentes de la B.S.A.A., unieron sus fuerzas para enfrentarse a los infectados.



SALEM Y RÍOS (ARMY OF TWO) ya han compartido dos guerras. Casualmente, la segunda de ellas también tuvo lugar en Shanghai.

tre perdonar o disparar a los civiles que tratan de huir de los escenarios (para evitar imágenes desagradables, su cara se pixelará, como en un telediario).

→ LOS NUMEROSOS MODOS MULTIJUGADOR también van a sacar partido de esta ambientación "barriobajera". Además del modo online cooperativo y de los enfrentamientos entre policías y ladrones para hasta 12 jugadores, «Kane & Lynch 2» nos sorprenderá con el modo "Alianza Frágil", en que ocho participantes tendrán que dar un golpe, sabiendo que cualquiera de ellos les puede traicionar y escaparse con el botín. Y por si esto fuera poco, podremos animar las partidas con la presencia de un "Poli Infiltrado", cuya misión consistirá en detener o eliminar a los criminales.

Lo mejor de todo es que tendremos a nuestra disposición jugarretas tan sucias como tomar escudos humanos (nosotros elegiremos después entre dejarlos en libertad o acabar con ellos), hacer estallar elementos del escenario e incluso sobornar al conductor de la furgoneta para escaparnos inmediatamente, sin esperar a nuestros compinches.

Si os creéis lo suficientemente duros como para acompañar a Kane y a Lynch (y por supuesto, si sois mayores de edad), id sacando vuestros billetes de avión para Shangai, porque la acción se desatará allí el próximo 27 de agosto. Por el momento, os dejamos con imágenes de los cuatro primeros niveles del juego, cuyo nivel de realismo (y de crudeza) nos ha dejado clavados a nuestros asientos. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Nos encanta su aspecto, aunque el desarrollo de los primeros niveles se limita a disparar sin descanso. ¡Y queremos jugar con Kane!

OS CONTAMOS NUESTRA PRIMERA PARTIDA CON FINAL FANTASY XIV

LA SAGA REINARÁ ONLINE



Viajamos hasta París, la ciudad de la luz, para "iluminarnos" con la nueva entrega de la saga «Final Fantasy» para PS3. Saldrá en primavera, y puede convertirse en la aventura online más completa que hayamos jugado en nuestras consolas.

LAS CLAVES DEL ROL ONLINE

1 **Un mundo persistente.** Es la característica básica de los juegos de rol online masivos (MMORPG). El mundo en el que jugamos no se detiene cuando abandonamos la partida, sino que nuevos eventos, misiones, criaturas, etc. pueden aparecer en nuestra ausencia.

2 **Personajes que evolucionan en sociedad.** Creamos un avatar que nos representa en ese mundo online y que mantiene relaciones con miles de jugadores con los que puede comunicarse, cooperar, comerciar, etc. en una sociedad con sus propias reglas.

3 **Cuotas mensuales.** Aunque algunos juegos online optan por los micropagos si queremos hacernos con la espada más poderosa o el escudo más resistente, en «Final Fantasy XIV» tendremos que pagar una cuota mensual fija de 10 €, al margen del precio del juego.








¡YA LO HEMOS JUGADO!

CREANDO UN HÉROE

El primer paso que dimos en nuestra partida con «Final Fantasy XIV» fue crearnos un personaje usando un completísimo editor con decenas de opciones.

El mundo de «FF XIV» estará habitado por 5 razas distintas: los Hyur (son los más parecidos a los humanos); los Miqo´te (una especie de chicas-gato muy ágiles que desconfían del resto de razas); los Lalafell (pequeños comerciantes); los Elezen (parecidos a los elfos, grandes arqueros y los auténticos nativos de Eorzea); y por último, los Roegadyn (los más fuertes y brutos, perfectos para el combate cuerpo a cuerpo).

Después de elegir la raza pudimos movernos entre un montón de opciones para establecer el aspecto de nuestro avatar, como el peinado, su complexión, la forma de los ojos, la boca, o la nariz, y hasta sus tatuajes o cicatrices. Las opciones son tantas que será difícil encontrar dos personajes iguales.

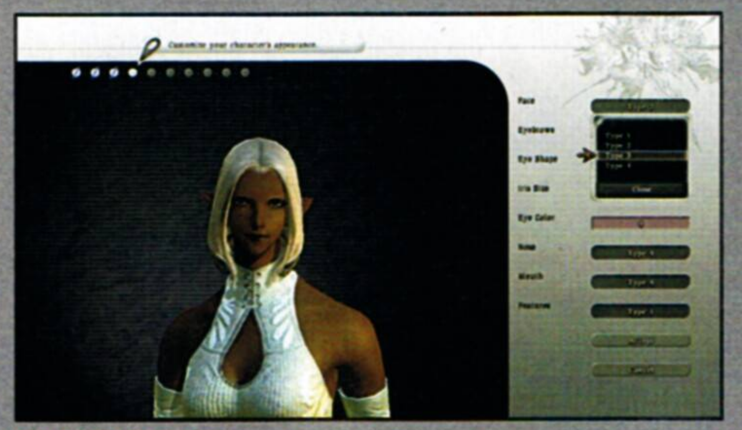
Por último, tuvimos que escoger entre las 4 clases disponibles: los discípulos de la guerra, expertos en el manejo de armas; los discípulos de la magia, que lanzan hechizos como nadie; los discípulos de la tierra, que se dedican a la extracción de minerales y el cuidado de las plantas; y los discípulos de la mano, que crean objetos (son herreros, cocineros o alquimistas).



LA RAZA DE LOS ELEZEN está dividida en dos tribus: la que vive en los bosques (amigos de otras razas) y la de las cavernas, que son ariscos.



EN FUNCIÓN DE LA TRIBU que escojamos podremos acceder a unas u otras opciones de personalización como peinados, accesorios, tatuajes o cicatrices.



TODAS ESTAS OPCIONES no afectan de manera importante a la jugabilidad sino al aspecto del personaje, ya que cada raza puede ser maga, guerrera...



EL RESULTADO FINAL es así de vistoso, ya que nuestro aspecto y las ropas, armas, etc. que equipemos se verán incluso en las escena de la historia.

UNA HISTORIA ÉPICA

El mundo de Hydaelyn y la región de Eorzea, donde se desarrollará el juego, están repletas de historias, guerras y aventuras.

Las 6 ciudades que componen Eorzea siempre habían estado enfrentadas, pero se unieron para luchar contra el Imperio Garlean, que conquistó la ciudad de Ala Mhigo y misteriosamente detuvo ahí su amenaza. Descubrir por qué será una de las claves del juego. Ahora se vive una Era de paz en la que los mercenarios se agrupan en gremios en busca de aventuras. Además ha aparecido el Eco, una extraña fuerza que permite a algunos revivir el pasado de otras personas, lo que puede ser clave para el futuro de Eorzea. ¿Será de origen divino o maligno?



LA CREACIÓN DE EJÉRCITOS compuestos por todas las razas ha dejado a los mercenarios sin trabajo, y ahora caen en la delincuencia. Su única salvación en esta etapa de paz son los gremios, donde aún necesitarán de su espada.

EL MUNDO DE EORZEA

Con nuestro personaje ya creado no pudimos resistirnos a darnos una vuelta por el inmenso mundo del juego.

Existen 6 grandes ciudades en Eorzea: la arrasada Ala Mihgo, Gridania, Limsa-Lominsa, Ishgard, Ul´dah y Gravania. En la demo pudimos visitar Limsa-Lominsa a nuestro antojo. Se trata de una ciudad compuesta por decenas de pequeñas islas conectadas entre sí por puentes, que vive del comercio marítimo y que tiene 6 gremios distintos.

Al unirnos a un gremio recibimos tarjetas con misiones. Podemos cumplir misiones principales que afectan a la historia de cada ciudad o jugar misiones secundarias (quests), con tareas como eliminar a todos los enemigos de una zona, recuperar un objeto de una mazmorra, etc. El aspecto gráfico, creado con el motor "Crystal tools", era realmente excelente.



LA CIUDAD DE LIMSA-LOMINSA fue la única que pudimos visitar durante esta primera partida. El aspecto gráfico de los escenarios nos encantó.



EL MAPEADO será tan extenso como variado: habrá montañas, desiertos, ciudades, volcanes, cuevas...



LA FAUNA DE EORZEA es más peligrosa de lo que se ve a simple vista. ¡Ojo con la mala leche de las setas!



LOS RAYOS DE LUZ son las misiones que podemos activar por el mapa. Cada una tiene su recompensa.

LOS COMBATES

Libraremos batallas en tiempo real empleando decenas de habilidades.



Primero elegiremos las acciones mientras situamos al personaje estratégicamente. Cada acción consumirá una parte de la barra de "stamina", por lo que no podremos encadenar los ataques más poderosos una y otra vez. El personaje hará después los ataques de forma automática, aunque la cosa se pondrá mucho más divertida cuando nos enfrentemos a grandes monstruos en compañía de unos amigos. Cuanto más usemos una espada, unos puños de hierro o una magia, más aumentaremos su nivel, haciéndola mucho más poderosa si cabe.



LAS BATALLAS serán en tiempo real por lo que podremos sorprender a los enemigos por la espalda, rodearlos, esquivar sus ataques y mucho más.



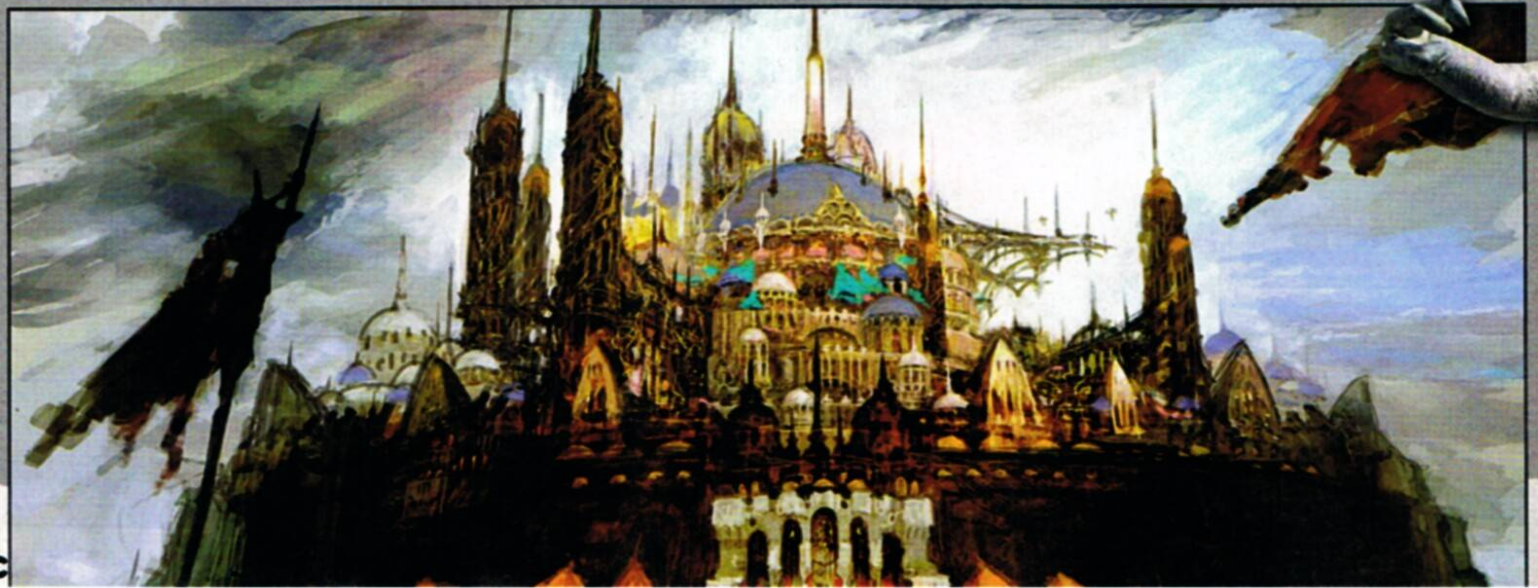
TODAS LAS MAGIAS Y HABILIDADES típicas de la saga (como piro, electro, y el resto de magias elementales, o coraza, escudo, etc.) estarán disponibles.

LA ESENCIA DE LA SAGA

El mundo de «Final Fantasy XIV» será totalmente nuevo, pero mantendrá la esencia y los elementos típicos de la saga

El diseño artístico correrá a cargo del mismo equipo que trabajó en «Final Fantasy XII», por lo que la ambientación será mucho más medieval y menos tecnológica. Habrá escenarios para todos los gustos, y a una escala tal que nos dará la sensación de estar en un mundo realmente inmenso. Se mantendrán las señas de identidad de la saga, desde los cristales para teletransportarnos o los barcos voladores, hasta los imprescindibles chocobos.





COOPERACIÓN

Unirnos con otros jugadores y disfrutar cooperando será la base de la experiencia de juego.

Elegiremos el nivel de dificultad de las misiones en función del número de jugadores que seamos, por lo que también se podrán completar en solitario. Aun así, será muy útil jugar con compañeros que tengan habilidades altas en cada especialidad para salir airosos de las batallas. Podremos aprender todas las habilidades de cada clase en función de lo que llevemos equipado, por lo que podremos ser magos si llevamos un cetro, o guerreros si portamos una espada, por ejemplo. Incluso lo cambiaremos en mitad de una batalla.



ESTAR AL TANTO DE NUESTROS COMPAÑEROS será primordial. Por ejemplo, podremos sanar sus heridas, pero también crearles nuevas armas o pociones, prepararles algo de comida para aumentar sus parámetros de ataque, etc.

LOS MONSTRUOS

EL BESTIARIO DEL JUEGO será muy extenso (sin contar con futuras actualizaciones o expansiones). Como hemos comentado, el estilo será menos tecnológico por lo que la mayoría de los enemigos serán criaturas salvajes. Aquí os mostramos unos cuantos ejemplos con un diseño realmente atractivo. Nosotros pudimos enfrentarnos en nuestra partida a los Megalocra, y os aseguramos que son rivales muy duros de pelar, así que imaginaos lo que serán otros enemigos mastodónticos como el drake (el dragón). No os fiéis de su tamaño, porque hasta la salamandra será peligrosa.

GOOBBUE

DRAKE

MEGALOCRA

SALAMANDER

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 18 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 90

SINGULARITY. Un misterioso experimento nos permite viajar a la URSS durante los años 50 y ofreceros este completo análisis.



PÁGINA 80

DRAGON QUEST IX. Preparaos para una aventura inolvidable, con combates épicos, muchos personajes, ¡y tamaño de bolsillo!



PÁGINA 84

CRACKDOWN 2. El caos impera en las calles de Pacific City, y la única manera de solucionarlo es repartiendo leñ (a solas o en el modo online cooperativo). En nuestro análisis os contamos el mejor modo de hacerlo.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM



















ROL ■ SQUARE-ENIX ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 40,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12

LA COLABORACIÓN entre los miembros del equipo en el modo multijugador es la principal novedad de la 9ª entrega de la saga de rol con más solera de Japón.

ROL CAÍDO DEL CIELO

DRAGON QUEST IX

CENTINELAS DEL FIRMAMENTO



Ya no hacen falta alas (ni un extraño halo sobre la cabeza) para convertirse en ángel de la guarda. Basta con ayudar a la gente y repartir leña entre cientos de monstruos mano a mano con 3 amigos.

■ **UN CAPÍTULO ATÍPICO SE ESTRENA EN LA SAGA** «Dragon Quest». Por un lado, es la primera vez que sale en exclusiva para una portátil, y por el otro, y más importante, está diseñado para jugarlo con 3 compañeros, lo que afecta no sólo al desarrollo, sino al propio argumento del juego.

Y es que, en esta ocasión, encarnamos a un ángel de la guarda que ha perdido sus poderes. Por eso debemos acompañarle en un viaje para recuperar sus habilidades celestiales mientras solucionamos la vida de las gentes del reino con buenas acciones.

→ **PODEMOS JUGAR LA HISTORIA CON TRES AMIGOS** en red local, o bien reclutando personajes controlados por la consola. En ambos casos son simples acompañantes, por lo que no tienen líneas de diálogo ni evolucionan (en el sentido narrativo) a lo largo de la aventura. El diseño de las misiones también se ha simplificado debido a este planteamiento multijugador del título. En lugar de obligarnos a participar en largas sesiones con los colegas, nos enfrentamos a objetivos sencillos, lo que es todo un acierto. Aun así, la historia principal dura más de 40 horas de intenso juego y las tareas secundarias suben en muchos enteros la duración y además aportan diversión y variedad.





LA HISTORIA es tan divertida como siempre. Este baile entre una princesa y un caballero muerto es un buen ejemplo



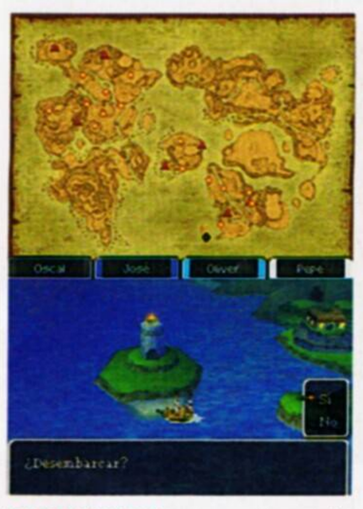
LAS ESCENAS de animación de Toriyama son impresionantes.

TESOROS EN CADA RINCÓN

Los escenarios del juego están repletos de cofres con ítems valiosos que esperan a que los descubramos. En la pantalla de arriba de nuestras DS tenemos un detallado mapa que nos pone en situación, para que no dejemos ni un solo un recoveco sin explorar.



LOS COFRES AZULES como el de esta pantalla los puede abrir cualquier jugador. Los rojos, solo el creador de la partida.



LOS ESCENARIOS recrean una mansión abandonada en medio de una isla.



LOS COMBATES por turnos no son aleatorios, aunque sí muy numerosos y divertidos.





EL ABC DEL BUEN ROLERO

El desarrollo de «Dragon Quest» sigue los parámetros clásicos del rol japonés:

1. **CREAMOS UN PERSONAJE** en un sencillo, pero bonito editor.
2. **EXPLORAMOS** un gigantesco entorno en busca de aventuras.
3. **LUCHAMOS** en combates por turnos para aumentar el nivel de nuestro personaje.

Según la clase de nuestro personaje (un trovador, un poderoso mago o un aguerrido guerrero, entre otros) aprendemos unas habilidades u otras, pero tranquilos, porque a medida que avanza la historia podemos cambiar a la clase que más nos guste.

→**LOS COMBATES POR TURNOS PARECEN SIMPLES,** aunque contra los jefes finales las posibilidades se multiplican, y nos vemos obligados a combinar las habilidades de todo el equipo. Los monstruos (diseñados por Toriyama, el creador de "Dragon Ball") son en su mayoría viejos conocidos, como los idolatrados limos, los esqueletos o los dragones.

Los enemigos aparecen en pantalla, por lo que podemos evitar la batalla si así lo deseamos, aunque escapar de algunos monstruos una vez que nos han visto es casi imposible. Al derro- ▸▸

EL HÉROE



EL PROTAGONISTA de la aventura tiene el aspecto que nosotros elijamos, aunque al inicio del juego, como buen ángel de la guarda, tendrá alas y un halo celestial que debemos recuperar.





¿ESTE ES MI ENEMIGO?

Gracias al sentido del humor que rebosa el juego nos enfrentamos con criaturas feroces, pero de lo más divertidas:



SON COMBATES POR TURNOS en los que tenemos todo el tiempo del mundo para elegir la acción.



LOS JEFES FINALES que nos esperan en las mazmorras son duros, así que id bien equipados.



CONTRA VARIOS ENEMIGOS tendremos que estar alerta para no acabar mordiendo el polvo.



DEPENDIENDO DE NUESTRO OFICIO, ya sea guerrero, mago, ladrón, artista, etc. podemos equiparnos unos ítems u otros.



LOS ESTADOS ALTERADOS son un verdadero peligro si no tenemos un sanador en nuestro grupo que nos recupere.



EL HUMOR ES CONSTANTE en el juego. Aquí tenemos a un jefe final tratando de enamorarnos para luego liquidarnos.

TIENES UNA NUEVA TAREA

ADEMÁS DE LAS 40 HORAS DE LA HISTORIA principal, tenemos un montón de tareas secundarias con las que disfrutar. Para encontrarlas debemos explorar a conciencia los escenarios para encontrar a la gente que desbloquea cada misión. Algunas son tan sencillas como reunir unas hierbas básicas, aunque otras solo podemos activarlas tras haber terminado la historia.



← ENGEL
Este experimentado ángel de la guarda es el encargado de tutelar a nuestro héroe y enseñarle a ser un buen ángel.

▸▸ tarlos vamos ganando experiencia, que nos sirve para aprender nuevas habilidades (algunas tan clásicas en la saga como la dragoestocada o los típicos bailes para desconcentrar al rival), que nos sirven para acabar con los jefes finales de cada mazmorra.

→ EL SISTEMA MULTIJUGADOR ESTÁ MUY LOGRADO. Un jugador actúa como creador de la partida y el resto del equipo puede unirse en cualquier momento. Pero lo mejor es que cada uno puede ir a su aire: mientras que un par de amigos van despejando una mazmorra, otros pueden ir explorando una nueva ciudad en busca de misiones para el grupo, por ejemplo. Además, la opción "llamada a las armas" nos permite transportarnos hasta un compañero si está en apuros. Una gozada.

Incluso con una historia que atrapa, unos personajes tron-



LAS CIUDADES son el lugar perfecto para descansar, guardar partida, comprar items y buscar nuevas misiones.

ES MEJOR CON COLEGAS

Una de las características que más ha mantenido enganchados a los jugadores japoneses es sin duda el modo multijugador local para hasta 4 jugadores. Uno hace de jefe de la partida y el resto puede unirse cuando quiera y campar a sus anchas por el gigantesco mapeado. ¡Esperemos que aquí también triunfe!



LAS BATALLAS son mucho más asequibles con colegas, sobre todo a la hora de sanarnos.



PODEMOS INTERCAMBIAR objetos de todo tipo e incluso mapas con tesoros ocultos.



EXPLORAR EL MAPEADO al completo es mucho más rápido si dividimos la tarea con amigos

■ MANTIENE EL ESPÍRITU DE LA SAGA Y LE SUMA EL COMPONENTE MULTIJUGADOR ■



EN LAS TIENDAS compramos items para mejorar los atributos del héroe.



LOS MONSTRUOS de la saga no faltan a su cita con nuestra espada. Estos limos tienen ganas de pelea.

chantes y un multijugador divertidísimo, «Dragon Quest IX» tiene otros ases en la manga, como un apartado técnico muy notable o lo que más nos ha gustado: la alquimia, que nos permite crear items únicos que podemos compartir. Todo esto lo convierte en uno de los mejores juegos de rol de DS, que incorpora jugosas novedades aunque mantiene intacto el "sabor" que ha hecho de ésta una saga mágica.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA AMBIENTACIÓN** de la saga. Personajes surrealistas se unen a monstruos que dan miedo y risa.

■ **EL MULTIJUGADOR**, que sube el nivel de diversión muchos enteros al compartirlo con colegas.

lo peor

■ **EL PAPEL DE LOS ACOMPAÑANTES** está limitado. No pueden influir en el argumento.

■ **HA TARDADO UN AÑO EN LLEGAR**, y los gráficos acusan un poco el paso de tanto tiempo.

alternativas

Las opciones roleras de alta calidad en DS son muchísimas. Si queréis disfrutar de los clásicos, están los remakes del aceptable **«Final Fantasy IV»** o el excelente **«Chrono Trigger»**. Si buscáis calidad de la buena, probad el sobresaliente **«Kingdom Hearts»** o el original **«The World Ends With You»** más "bizarro", pero también muy divertido.

■ **GRÁFICOS** Notables, aunque no tan evolucionados como alguno de los últimos títulos para DS. Se nota que salió hace un año en Japón. **89**

■ **SONIDO** La banda sonora tiene momentos geniales que dan el máximo de DS, aunque se repite mucho (sobre todo en los continuos combates). **90**

■ **DURACIÓN** Además de las 40 horas de la historia principal, hay que añadirle montones de tareas secundarias y un multijugador casi infinito. **93**

■ **DIVERSIÓN** Todo el sabor de «Dragon Quest» dentro de la pequeña de Nintendo nos mantendrá pegados a la consola durante meses. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

La nueva apuesta de Square-Enix es bastante arriesgada por dos motivos: primero porque solo sale para DS después del éxito que tuvo la 8ª entrega para PS2 en Occidente. Segundo, porque cambia la experiencia clásica que ha atrapado a millones de fans en todo el mundo añadiendo el modo multijugador. ¿El resultado?: excelente. No podemos más que rendirnos ante un juego que, sin innovar, sigue siendo tan completo y divertido que os mantendrá pegados a la doble pantalla de DS durante muchos meses.

■ ACCIÓN ■ MICROSOFT ■ 1 - 16 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 64,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 18

LOS MONSTRUOS han invadido la ciudad y para acabar con ellos hemos de demostrar nuestra soltura con los saltos, los tiros y las súper explosiones.

EL SÚPER ANTIDISTURBIOS

CRACKDOWN 2



Bienvenido al equipo, Agente. Tu misión es ponerte "cachas" y acabar con los malos lanzando coches y saltando de edificio en edificio. ¡Así, da gusto ponerse del lado de la ley!



■ **DIEZ AÑOS DESPUÉS DE LA GUERRA DE BANDAS,** Pacific City está en otro lío: un virus ha convertido a sus habitantes en monstruos. La Agencia, una todopoderosa organización policial, intenta detenerlos, pero unos terroristas llamados la Célula están saboteando la operación: dicen que todo es culpa de la Agencia y quieren destruirla. Nuestra misión es controlar a un Agente (un superhombre con agilidad y fuerza superiores a lo normal) para minar la ofensiva de la Célula y, sobre todo, eliminar a los monstruos.

→ **EL DESARROLLO ES ABIERTO, AL ESTILO "SANDBOX".** Podemos desplazarnos con libertad por toda la ciudad, si bien hay puntos clave en el mapeado que nos tocará visitar tarde o temprano si queremos hacer avanzar la trama. Lo fundamental es buscar las Unidades de Absorción, unos catalizadores de energía que, una vez activados, nos permiten detonar unas bombas capaces de acabar con los monstruos de la zona. Pero como estas Unidades de Absorción suelen estar en los tejados, nos toca trepar de balcón en balcón hasta alcanzarlas, de forma que nos pasamos tanto tiempo saltando como disparando. Como sabréis los veteranos de la saga, lo más entretenido de este desarrollo es mejorar poco a poco las habilidades del agente: fuerza, agilidad, uso de armas, conducción y explosivos.

→ **AL MEJORAR LAS HABILIDADES GANAMOS TRUCOS** como levantar coches, aporrear el suelo, planear, etc. Cada categoría se mejora de una forma distinta: para aumentar la destreza al volante hemos de atropellar ene-





EL ARMAMENTO es variado: escopetas, lanzacohetes, rifles de pulsos, etc. Si encontramos más armas, podemos incorporarlas a nuestro arsenal.



EL MULTIJUGADOR cooperativo nos permite superar toda la Campaña junto a 3 amigos. Es más llamativo el Deathmatch.

EL TRAJE DE VUELO es una de las mejoras que ganamos al "cultivar" nuestra agilidad. Sirve para planear.

¿QUIÉN TE CAE PEOR?

La ciudad se enfrenta a dos amenazas muy distintas. La Célula está más activa durante el día, mientras que los monstruos campan a sus anchas durante la noche. Pero ambas tienen una cosa en común: van a probar nuestros puños.



LA CÉLULA es una organización muy armada. Hay que conquistar sus posiciones tácticas para mermar sus recursos.



LOS MONSTRUOS son peligrosos a corta distancia y atacan en grupos muy numerosos. Son perfectos para lanzar granadas.





DE LIMPIEZA

Durante el juego hay que detonar 9 bombas de luz:

1. **HAY QUE ACTIVAR** 3 unidades de absorción en los tejados.
2. **DETONAR UNA BOMBA DE LUZ** (hay que protegerla mientras se activa) sirve para eliminar a los monstruos.
3. **OTRAS TAREAS** optativas se basan en recuperar zonas tomadas por la Célula o atrapar orbes móviles.



migos, para la fuerza debemos pelear cuerpo a cuerpo...

Lo más interesante es la mejora de agilidad, que se obtiene buscando 500 orbes por la ciudad. Esa tarea consigue picarnos, porque poco a poco nuestra capacidad de salto aumenta hasta convertirnos en unos "cracks". El problema es que la ciudad pone trabas: azoteas que nos cortan los saltos, transeúntes que estorban el paso. Además, a la hora de apuntar nuestro punto de mira a veces no se fija donde nos gustaría. En definitiva, que nos sitúan en un escenario en el que podemos jugar a hacer el bestia, pero a la vez nos cortan el rollo.

→LOS LLAMATIVOS GRÁFICOS ESTILO "CEL SHADING" y unos tiroteos absolutamente espectaculares, con especial mención para las brutales explosiones, son la parte positiva. Además, ▸▸

AGENTE →

NO TIENE NOMBRE, pero su capacidad destructiva sirve como tarjeta de presentación. Obedece todas las órdenes de la Agencia, siempre por una causa justa... ¿o no?



PARA MOVERNOS MÁS RÁPIDO podemos usar cualquier coche que veamos (hasta los de la Célula), pero los de la Agencia son más eficaces.





MEJORANDO LO PRESENTE

Además de nuestros saltos, podemos optimizar estas otras facetas. Cada categoría tiene cinco niveles de mejora.



ARMAS: Podemos encontrar nuevos modelos de ellas al pasar por nuestras bases.



EXPLOSIVOS: Mejoramos la capacidad destructiva y ganamos acceso a más "juguetes".



FUERZA: Al golpear mucho, ganamos energía y podemos machacar el suelo en caída libre.



CONDUCCIÓN: En los niveles más altos solicitamos "carros" como el 4x4 o incluso el tanque.

LO MÁS ENTRETENIDO ES LA BÚSQUEDA DE LOS ORBES Y LAS EXPLOSIONES



PACIFIC CITY no ha cambiado mucho desde el juego previo. Aquí podéis ver el faro o la sede de la Agencia que visitamos en la primera parte. Eso sí, todo humea más...

los consejos de voz a cargo de Ramón Langa (el doblador de Bruce Willis) tienen gracia.

Mención aparte merece el multijugador. Además del modo cooperativo (que pasa de los 2 jugadores de la primera parte a 4 simultáneos), se ha incluido uno competitivo, con deathmatch individual o por equipos y una especie de "captura la bandera". No es el juego perfecto, pero es ideal para liberar tensiones.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **ES ESPECTACULAR** cuando encadenamos explosiones. ¡Son tan salvajes que hasta hacen gracia!
- **LA RECOLECCIÓN DE ORBES** sigue siendo soprendentemente adictiva. ¡No paran de tentarnos!

lo peor

- **HA INNOVADO POCO.** El modo para un jugador es demasiado similar en todos los aspectos.
- **SE HACE MONÓTONO** en la campaña. Las misiones son siempre las mismas, pero en distintos sitios.

alternativas

Para hacer el bestia con vuestros poderes también tenéis el divertido **«Prototype»**. Y dentro de una dinámica "sandbox" más clásica, no podéis dejar pasar **«Assassin´s Creed II»**, **«Grand Theft Auto IV»** o **«Red Dead Redemption»**. El multijugador, aunque más limitado, es parecido al que ofrece **«Halo 3: ODST»**.

GRÁFICOS El "cel-shading" convence y la enorme ciudad se muestra en detalle, pero hay algo de "popping" y pequeñas ralentizaciones. **80**

SONIDO Las ocurrencias de Ramón Langa dan personalidad a un apartado, por lo demás, muy genérico. Las detonaciones son contundentes. **85**

DURACIÓN Exprimir el modo en solitario os llevará muuuchos días y el multijugador supone una estupenda dosis extra de saltos locos. **90**

DIVERSIÓN Competir con colegas mola y la búsqueda de orbes atrapa, pero las repetitivas misiones y problemillas en el control pesan. **83**

PUNTUACIÓN FINAL 83

valoración

El primer juego se convirtió con el tiempo en un título de culto. Esta secuela sigue su fórmula a pies juntillas, lo que se convierte en su mayor virtud y a la vez en su mayor problema. Es algo bueno porque mejorar los poderes y explorar la ciudad mola. Pero también es algo malo porque apenas vemos cambios. La ciudad es casi la misma, las misiones son repetitivas a más no poder, los objetivos secundarios no son variados... Es un título chulo en sus cimientos, pero algo simple en comparación con los grandes del momento.

SHOOT'EM UP ■ ACTIVISION ■ 1 - 12 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 18









LA AMBIENTACIÓN "RETRO" en la antigua URSS es lo más destacable de este "shooter", que incluye viajes en el tiempo y superpoderes.

EL TIEMPO ESTÁ LOCO

Gracias al DMT (el dispositivo que llevamos en nuestra mano izquierda) vamos ganando poderes temporales. Podemos mejorar su efecto recogiendo todas las piezas de E99.

1. **ACELERAMOS EL TIEMPO** para que las cosas envejezcan o desaparezcan las barreras que nos impiden pasar a otra zona. También podemos levantar objetos con un rayo gravitatorio.
2. **COMO ARMA** nos permite lanzar ondas de choque que empujan a los enemigos (o los hacen estallar) y podemos hacer que se desintegren por el paso del tiempo.
3. **RESTAURAMOS** el aspecto original de los escenarios (como este puente o un barco hundido). Así abrimos nuevos accesos.

EL TIEMPO EN TU MANO

SINGULARITY

Si sois de los que se pelean con el despertador cada mañana, esperad a ver la máquina del tiempo que desarrollaron los soviéticos en los años cincuenta... y los monstruos que ha creado.

■ **LA UNIÓN SOVIÉTICA INVIRTIÓ MUCHOS RECURSOS** en la carrera de armamento durante los años cincuenta. La mayoría de los experimentos salieron a la luz, pero nosotros tenemos que descubrir qué se descubrió en la base secreta de Katorga 12, donde se desarrolla este juego.

Controlamos, en primera persona, al capitán Renko; un soldado capaz de viajar en el tiempo (entre 2010 y 1955) gracias a un dispositivo especial llamado DMT. Este aparato también nos permite congelar a nuestros enemigos, hacer que los objetos vuelvan a su estado original o envejezcan, y atrapar elementos pesados con un campo gravitatorio. Y os garantizamos que estas habilidades nos van a hacer mucha falta (casi tanto como una buena puntería) para hacer frente a los centenares de monstruos que pululan por el escenario.

→ **PESE A ESTE ARGUMENTO TAN ENREVESADO,** casi todas las situaciones parecen inspiradas en juegos anteriores (sobre todo «Bioshock» y la última entrega de «Wolfenstein», que es de los mismos desarrolladores). Lo más destacable es el planteamiento de algunos puzles, en los que tenemos que combinar distintos poderes, como coger un trozo de chatarra, moverlo bajo una puerta y devolverlo a su estado original para poder abrirnos paso.

La ambientación alcanza un buen nivel, con imaginería del ejército soviético, visiones fantasmales y grabaciones al estilo de las que se encuentran en Raptu-

SPETSNAZ

Fuerzas especiales s también se han adado a la isla de rga 12 para detener a monstruos (y a nosotros).





EL APARTADO TÉCNICO alterna un gran diseño con fallos en la física, "clipping" y algunas texturas de aspecto borroso.



HAY ZONAS SUBMARINAS y también visitamos niveles en un tren y un carguero que tenemos que reflotar.

UNA ISLA, DOS ÉPOCAS

Después de tanto experimentar con la sustancia E99, se ha producido una "singularidad" en el tiempo. Esto se traduce en que hay monstruos por todas partes y que de vez en cuando se propagan ondas temporales que nos hacen saltar entre dos épocas diferentes.



EN LA ACTUALIDAD los escenarios están en ruinas, y nos encontramos con la oposición de las fuerzas especiales rusas; los Spetsnaz.



EN 1955 tenemos que vernos las caras contra el ejército regular soviético, y descubrir cómo eran las instalaciones de Katorga 12 originalmente.



EL MULTIJUGADOR destaca por la posibilidad de escoger entre un personaje humano o alguno de los monstruos del juego.







HAY ENEMIGOS de tres tipos. Los humanos [izq.] con armas de fuego, los monstruos, en el centro, que tienen poderes temporales, y los bichos gigantes [derecha] que no los necesitan...

re, la ciudad submarina de «Bioshock». El diseño de las armas también nos ha gustado mucho (en especial, el rifle buscador y el lanzagranadas), pero el encanto se pierde por culpa de pequeños fallos en el apartado gráfico, como enemigos que se atascan o atraviesan paredes. Aun así, los fans del género disfrutarán con su ambientación entre histórica y de ciencia-ficción y con los poderes para controlar el tiempo.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL CONTROL DEL TIEMPO,** y los efectos de reconstrucciones y envejecimiento de algunos objetos.
- **LA AMBIENTACIÓN,** entre los años 50 y la actualidad, no es muy original, pero está muy cuidada.

lo peor

- **ES MUY POCO ORIGINAL.** Casi todas las situaciones nos recuerdan a otros "shooter" como «Bioshock».
- **TIENE FALLOS TÉCNICOS,** como texturas en baja resolución, personajes que se atascan...

alternativas

La ambientación tipo años cincuenta y el uso de poderes especiales [así como las grabaciones y las puertas presurizadas] nos recuerdan mucho a los dos **«Bioshock»**, aunque el argumento no está tan cuidado. El último **«Wolfenstein»**, desarrollado también por Raven, con nazis en lugar de soldados rusos, también es bastante similar.

- **GRÁFICOS** Luce un buen diseño en general, que se empaña por defectos como el "clipping" o por la repetición de enemigos. **84**
- **SONIDO** El doblaje al castellano es excepcional, pero la banda sonora no está a la altura. Los efectos durante los tiroteos cumplen. **89**
- **DURACIÓN** La historia ronda las 8 horas y el multijugador, aunque resulta entretenido, no tiene muchos modos ni recompensas . **84**
- **DIVERSIÓN** La ambientación "retro" y el uso del tiempo [además de algunos puzles] destacan sobre unos tiroteos muy convencionales. **85**

PUNTUACIÓN FINAL 85

valoración

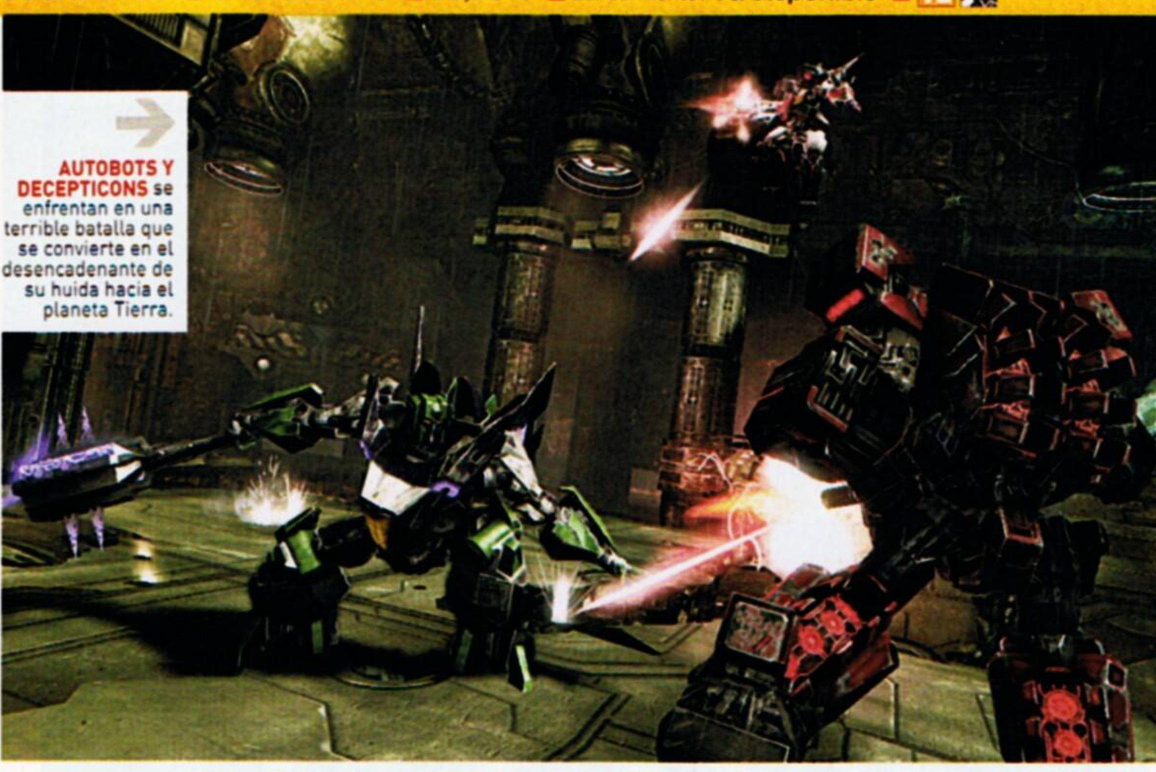
Pese a la combinación de viajes en el tiempo, poderes especiales y el estilo soviético, tenemos la sensación de haber visto todas las situaciones de «Singularity» en otros juegos. Las secuencias de acción son entretenidas, y algunos puzles [en los que tenemos que manipular el tiempo] nos han sorprendido, aunque echamos en falta momentos más tensos y enemigos finales que "se salgan del guión". La posibilidad de escoger entre soldados o monstruos en el multijugador le dota de un atractivo extra.

ACCIÓN ■ ACTIVISION ■ 1 - 10 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12









AUTOBOTS Y DECEPTICONS se enfrentan en una terrible batalla que se convierte en el desencadenante de su huida hacia el planeta Tierra.

¡SOMOS MÁS QUE COCHES!

Y es que, además de transformarnos en coches, también lo haremos en aviones a reacción, camiones o tanques:

1. MEGATRON se transforma en un poderoso tanque que nos vendrá de perlas contra los duros jefes finales.

2. LOS AVIONES. Autobots y Decepticons protagonizan divertidas y frenéticas fases aéreas en las que podemos activar un "turbo" o hacer un "rizo" para esquivar el fuego enemigo.

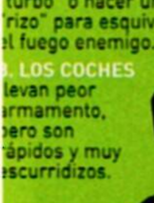
3. LOS COCHES llevan peor armamento, pero son rápidos y muy escurridizos.

MITAD COCHE, MITAD "SHOOTER"

TRANSFORMERS LA GUERRA POR CYBERTRON.

La manía que se tienen Autobots y Decepticons viene de muy, muy lejos. Nada menos que desde unos cuantos millones de años luz, en el planeta Cybertron.





OPTIMUS PRIME

Durante la trama del juego vemos el ascenso del clásico "robot-camión" como nuevo líder de los Autobots. Le espera una cruenta batalla.

■ **MUCHO ANTES DE QUE PISARAN LA TIERRA,** la lucha entre los Autobots y los Decepticons ya cambió la vida de Cybertron, el planeta natal de los Transformers. Este juego es una "precuela" de lo que podemos ver en las dos películas recientes y en la mítica serie de animación.

Y lo mejor es que no tenemos que elegir nuestro bando preferido, ya que vivimos el enfrentamiento desde las dos perspectivas de la batalla, con una campaña propia para los Decepticons y otra para los Autobots. Al empezar cada uno de los cinco capítulos de ambas campañas podemos elegir entre tres personajes distintos (entre ellos están Optimus Prime, Bumblebee, SoundWave o Megatron).

Cada uno tiene su transformación correspondiente, que podemos usar cuando queramos, ya sea un coche, un avión o incluso un poderoso tanque, por lo que los capítulos son bastante variados (hay zonas con luchas aéreas que nos han gustado bastante).

→ **EL ARSENAL DE ESTAS MÁQUINAS ES BRUTAL.** Así, podemos utilizar desde lanzacohetes o pistolas de plasma, hasta torretas defensivas de energón (la energía por la que pelean ambas facciones). Además, cada personaje tiene habilidades especiales, como crear un escudo o volvernos invisibles. La combinación

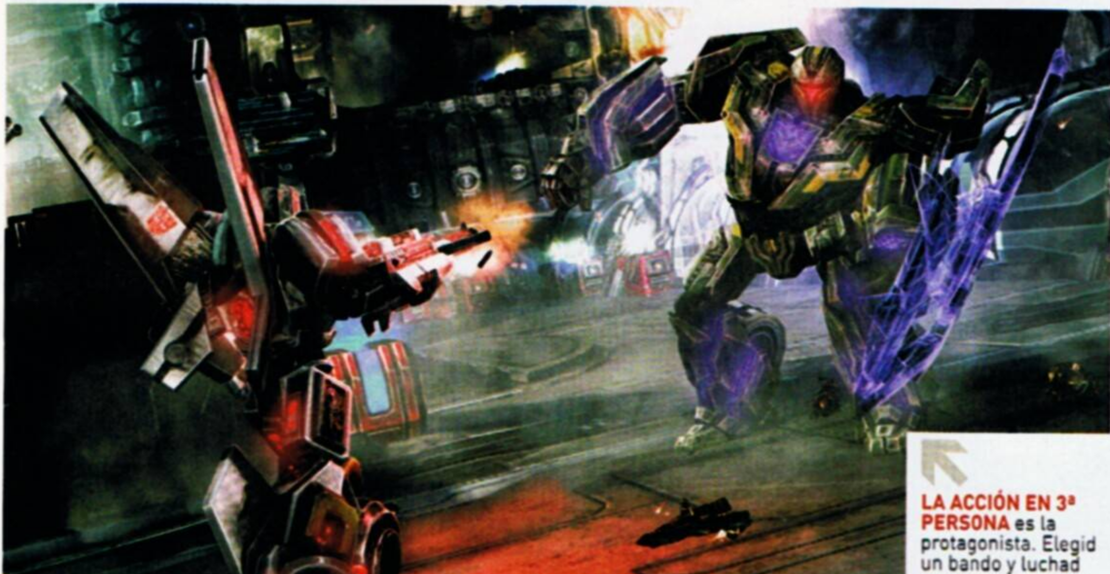




HAY DECENAS DE ARMAS disponibles, algunas bestiales, aunque nuestras favoritas son los rifles de precisión.



LOS 10 CAPÍTULOS que componen el modo historia mezclan con bastante acierto los tramos de conducción y los de a pie.



LA ACCIÓN EN 3ª PERSONA es la protagonista. Elegid un bando y luchad por la supervivencia o por la destrucción total de Cybertron.

INGENIERÍA ROBÓTICA TAMAÑO XL



OMEGA SUPREME es uno de los jefes finales más duros, ya que a su tamaño se une una resistencia espectacular.



ESTA GIGANTESCA MÁQUINA LÁSER nos pide el máximo como pilotos, ya que tiene muchos ataques distintos.

ROBOTS MULTIUSOS

Para convertir a nuestros enemigos en chatarra lista para vender en un desguace, vamos a tener que usar las habilidades de estos robots, que "hacen de todo y más".



RECOGER los trozos de energón de los enemigos es la forma de recargar nuestras habilidades.



ARRANCAR LAS TORRETAS defensivas es básico para sobrevivir a los enemigos finales.



LOS ESCUDOS son perfectos para mantener a raya a los rivales (sobretodo en el online).



ATACAR CUERPO A CUERPO es el último recurso, aunque es una bonita manera de fardar.

de estas habilidades (junto a dos amigos si lo jugamos en modo cooperativo online) es la clave para salir airosos de la batalla.

El desarrollo se convierte de esta manera en una interesante mezcla de títulos como «Lost Planet», «Gears of War» o «Halo» (en el diseño de los niveles de conducción), y da como resultado un juego bastante correcto, que gustará más aún a los seguidores de la franquicia. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL CARISMA** de los personajes de la serie y de las películas mantendrá a los fans "picados".
- **LA MEZCLA** del estilo de juegos de la talla de «Gears of War» o «Lost Planet» es bastante interesante.

lo peor

- **EL APARTADO TÉCNICO** es correcto (sobre todo contra los jefes finales), pero se queda a medio nivel.
- **LA FALTA DE NOVEDADES** en el desarrollo hace que el juego cumpla pero sin destacar en algo.

alternativas

«Transformers: la película» y **«Transformers: la venganza de los caídos»**, basados en las dos películas, son bastante más flojos. Si lo que os va son los "mechas" y las armas grandes, id a por **«Lost Planet 2»**. Si preferís la acción más salvaje, el rey absoluto es **«Gears of War 2»**, (aunque este sólo ha salido para Xbox 360).

GRÁFICOS Los personajes están bien modelados y los escenarios son correctos, pero el motor Unreal puede dar mucho más de sí. **84**

SONIDO Efectos de sonido contundentes y doblaje al castellano. La banda sonora cumple su cometido sin impresionarnos en ningún momento. **83**

DURACIÓN Terminar ambas campañas nos lleva unas 10 horas, pero hay búsquedas secundarias y el online lo hace más longevo aún. **89**

DIVERSIÓN El modo historia junto a dos amigos es muy divertido, pero no presenta nada especial que no hayamos visto muchas veces. **80**

PUNTUACIÓN FINAL 80

valoración

El tercer juego para PS3 y Xbox 360 basado en la famosa franquicia de robots-vehículos es sin duda la mejor entrega de todas. Después de las dos anteriores basadas en las películas, «Transformers: la guerra por Cybertron» se desmarca ofreciendo un prólogo en el que vivimos los acontecimientos que llevaron a los Transformers a nuestro planeta. El juego cumple en general, pero no aporta nada nuevo que le haga sobresalir entre decenas de competidores de los "shooters" en 3ª persona.

AVENTURA ■ DISNEY ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible. ■ 3







UN MUNDO DE JUGUETES

Avalanche Software no se ha conformado con adaptar la película, porque el juego nos ofrece una gran variedad de modos y contenidos extra.

1. EL MODO HISTORIA TIENE NIVELES SENCILLOS, con un diseño y desarrollo convencionales. Perfectos para los poco expertos, aunque es algo corto. En algunos niveles los protagonistas son juguetes y en otros auténticos héroes del espacio o el oeste.

2. CON LA CAJA DE JUGUETES es posible cumplir misiones sencillitas en el orden que queramos y personalizarlo todo. La dificultad no es muy alta y los retos son infantiles, pero es muy entretenido y tiene una gran duración.

3. EL ALMACÉN DE JUGUETES DE AL nos permite ver las secuencias de la historia (in-game, no de la peli) y las tarjetas que hemos encontrado en el juego. Un buen extra para los fans.



WOODY ES UN HÉROE del Oeste a los ojos de Andy y así lo controlaremos en algunos niveles de esta aventura.







LA ANIMACIÓN FACIAL es uno de los rasgos más llamativos de los gráficos. Los chicos de Avalanche aprendieron codo a codo con los animadores de Pixar. Así se hacen las cosas..

HASTA EL INFINITO... ¡O CASI!

TOY STORY 3

Siempre soñamos con ser astronauta o vaquero, pero no con medir 10 centímetros y tener como colega a Mr. Potato...

■ **BUZZ LIGHTYEAR Y SU COLEGA WOODY** están preocupados. Normal, porque Andy se va a la universidad y piensa más en las chicas que en los juguetes. Así empieza el modo historia de «Toy Story 3», que nos invita a saltar, luchar y combinar las habilidades de Woody, Buzz y Jessie para superar niveles sencillos, que a los expertos se les quedarán cortos, pero no así a los más pequeños de la casa. Es breve (5 horas), pero entonces nos topamos con el modo "Caja de juguetes", una especie de «GTA» con el que podemos inventar nuestro propio mundo de Toy Story.

→PODEMOS PERSONALIZARLO AL MÁXIMO: construir edificios (sastrería, peluquería, cárcel, etc.), pintar casas, comprar personajes, utensilios... Todo mientras cumplimos misiones como buscar objetos, competir en carreras, capturar ganado, saltar en paracaídas o detener ladrones. La duración es enorme y no paran de surgir retos y cosas que hacer constantemente, lo que resulta muy entretenido.

El apartado gráfico no es un derroche, pero los personajes, animaciones y el doblaje conservan la magia de las pelis Pixar. En PS3 podéis usar Move en minijuegos y controlar a Zurg. ¡Ah, y tiene cooperativo a dos jugadores! Una buena adaptación.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	75
■ SONIDO	85
■ DURACIÓN	80
■ DIVERSIÓN	86

Valoración La historia y el modo Caja de juguetes ofrecen una experiencia entretenida, larga y variada... Es demasiado sencilla para los más expertos, pero encantará a los pequeños.

PUNTUACIÓN FINAL 82

■ Aquí puedes encontrar otros juegos que salen a la venta este mes.

PSP

PRO CYCLING 2010

■ DEPORTIVO ■ FOCUS HOME ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ 3

■ **LOS AMANTES DEL CICLISMO** que hayan vibrado con Contador en el Tour pueden convertirse ahora en mánagers de su propio equipo y dar espectáculo en la carretera. El juego cuenta con la licencia del propio Tour y de la Vuelta a España, dos de las grandes carreras por etapas, y de muchos de los equipos reales.

→ **GESTIONAR UN EQUIPO ES EL OBJETIVO PRINCIPAL.** Además de elegir a los corredores, en las carreras hay que organizar sus esfuerzos y darles órdenes para poder alcanzar triunfos de etapa o el triunfo en la general final. La variedad de carreras incluye tanto clásicas como grandes vueltas, con etapas llanas, de montaña, por pavés, contrarreloj o en pista. Solo en estas dos últimas modalidades, junto con los sprints de cada etapa, podemos tomar el control del ciclista, aunque los movimientos son muy toscos. Las carreras son muy dinámicas, con escapadas, avituallamientos o pinchazos, e incluye un completo editor. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	80
SONIDO	75
DURACIÓN	88
DIVERSIÓN	78

Valoración Si os gusta el ciclismo, es un "manager" muy completo, lleno de opciones. No obstante, se echa en falta manejar más y mejor a los ciclistas.

PUNTUACIÓN FINAL 79



LOS CICLISTAS suelen moverse por sí solos, pero en los sprints masivos, las contrarreloj y las pruebas de pista sí los podemos controlar directamente.





PS3 - Xbox 360 | NAUGHTY BEAR

■ ACCIÓN ■ 505 GAMES ■ 1 - 64 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ 12

Pese a controlar un oso de peluche, nuestro objetivo en este juego es hacerle la vida imposible a nuestros "amiguitos". Podemos elegir entre tenderles trampas, asustarles o machacarlos con un gran arsenal. Técnicamente es mediocre, aunque el multijugador es de récord.



valoración Un multijugador entretenido, con un sentido del humor muy salvaje y una realización técnica muy floja. **68**

DS | SHERLOCK HOLMES

■ AVENTURA GRÁFICA ■ FOCUS HOME ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 29,95 € ■ 3

Sherlock Holmes y su fiel Watson deben investigar el robo de los informes genealógicos de la Casa Real británica, en el Londres de 1888. Para ello, hay que superar un buen número de puzles, en los que se puede obtener ayuda, y dialogar con numerosos personajes.



valoración Muchos de los rompecabezas son todo un reto, aunque el desarrollo de la aventura no es demasiado profundo. **74**

NINTENDO DS | TOY STORY 3

■ AVENTURA ■ DISNEY ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 40,95 € ■ 3

En esta adaptación de la película controlamos a Woody y Buzz para evitar la separación de los juguetes después de que su dueño los tire a la basura. Hay fases muy variadas, como plataformas, puzles, conducción de ciertos vehículos o defensa de un territorio.



valoración Hace un buen uso de la pantalla táctil y tiene zonas variadas. Recomendable para los más pequeños de la casa. **73**

Wii | TOURNAMENT OF LEGENDS

■ LUCHA ■ SEGA ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO (textos) ■ 30,95 € ■ 16

Estos combates tridimensionales entre personajes mitológicos, como un gladiador o un esqueleto, combinan el filo de las armas con ciertos poderes mágicos. A veces hay algún QTE para recuperar energía o esquivar a las criaturas que aparecen por el escenario.



valoración Los combates no son nada fluidos por culpa del tosco e impreciso control y los personajes tampoco son acertados.



TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- *losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es*

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

! NUEVA ENTRADA EN LISTA — R: REENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Red Dead Redemption — PS3 - XBOX 360
↑ Posición anterior: 2 — Meses en lista: 3
John Marston demuestra por qué es el más rápido del Oeste y se coloca primero en nuestra lista de favoritos.

2 Super Mario Galaxy 2 — Wii
↓ Posición anterior: 1 — Meses en lista: 3

Mario pierde el liderato por muy poca diferencia. ¿Conseguirá recuperarlo el próximo mes? Ya veremos...

3 Call of Duty MW2 — PS3 - XBOX 360
→ Posición anterior: 3 — Meses en lista: 9
9 meses después de su estreno, estos soldados mantienen la tercera posición. Eso es constancia, desde luego.

4 God of War III — PLAYSTATION 3
↑ Posición anterior: 6 — Meses en lista: 5



Kratos se reivindica y consigue recuperar dos puestos en nuestra tabla. Su objetivo, recuperar la primera posición.

5 S. Street Fighter IV — PS3 - XBOX 360
↑ Posición anterior: 7 — Meses en lista: 4
Riu, Ken y los demás luchadores pueden estar contentos, ya que han saltado de la séptima a la quinta posición.

6 Heavy Rain — PLAYSTATION 3
↓ Posición anterior: 4 — Meses en lista: 6

Mientras unos suben... otros bajan, como por ejemplo esta aventura, que ha perdido apoyo este mes.

7 Alan Wake — XBOX 360
↓ Posición anterior: 5 — Meses en lista: 3
Y hablando de bajadas... el pobre Alan Wake se acerca a la zona baja de nuestra lista. ¡A ver si recupera la inspiración!

8 PlayEnglish — PSP
! Posición anterior: - — Meses en lista: 1

No es que nuestro inglés "vallecano" sea malo, pero este mes hemos decidido perfeccionarlo con este juego.

9 Metal Gear Solid 4 — PLAYSTATION 3
↓ Posición anterior: 8 — Meses en lista: 26

Snake se tambalea y parece cerca de desaparecer de la lista. Después de tantos meses tampoco sería una tragedia...

10 Uncharted 2 — PS3
R Posición anterior: - — Meses en lista: 1
Tras desaprecer el mes pasado, Nathan "se deja caer" de nuevo por nuestra lista y entra en la última posición.

LOS PREFERIDOS DE...



Manuel del Campo		Javier Abad		David Martínez		Daniel Quesada	
1 Red Dead Redemp...	360	1 Call of Duty MW2	XB 360	1 Call of Duty MW2	XB 360	1 S. Street Fighter IV	360
2 PlayEnglish	PSP	2 S. Mario Galaxy 2	Wii	2 Metal Gear Solid 4	PS3	2 S. Mario Galaxy 2	Wii
3 Alan Wake	XBOX 360	3 Red Dead Redemp...	360	3 God of War III	PS3	3 Mass Effect 2	XBOX 360
4 S. Mario Galaxy 2	Wii	4 God of War III	PS3	4 Uncharted 2	PS3	4 Monkey Island 2 SE	360
5 Singstar	PS3	5 Heavy Rain	PS3	5 GTA IV	XBOX 360	5 Shenmue II	XBOX
6 Mundial FIFA 10	XB 360	6 Assassin´s Creed II	PS3	6 Red Dead Redemp...	360	6 Fallout 3	XBOX 360
7 S. Street Fighter IV	360	7 New Super Mario	Wii	7 M. G. Peace Walker	PSP	7 Heavy Rain	PS3
8 Profesor Layton 2	NDS	8 Alan Wake	XBOX 360	8 Heavy Rain	PS3	8 Red Dead Redemp...	PS3
9 Uncharted 2	PS3	9 Zelda Spirit Tracks	NDS	9 S. Mario Galaxy 2	Wii	9 Bioshock 2	XBOX 360
10 Metal Gear Solid 4	PS3	10 PlayEnglish	PSP	10 Final Fantasy XIII	PS3	10 Dead Space	PS3

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



1 Assassin´s Creed: La Hermandad
PS3 - XBOX 360
Recorrer las calles de Roma en pleno siglo XV es todo un sueño... que en unos meses podremos hacer realidad gracias a la vuelta de Ezio.



2 Kingdom Hearts Birth by Sleep
PSP
Ya va quedando menos para que podamos disfrutar de este RPG, que está llamado a ser uno de los grandes del catálogo de PSP.



3 Gears of Wars 3
XBOX 360
Para descargar adrenalina no hay nada como repartir un poco de plomo entre los Locust. Y si no que se lo digan a Marcus, que ya está preparando su vuelta.



4 FIFA 11
PS3 - XBOX 360
Aún queda un mes para que arranque la nueva temporada de fútbol, pero vosotros ya estáis impacientes por ver las novedades que trae la nueva entrega de FIFA.



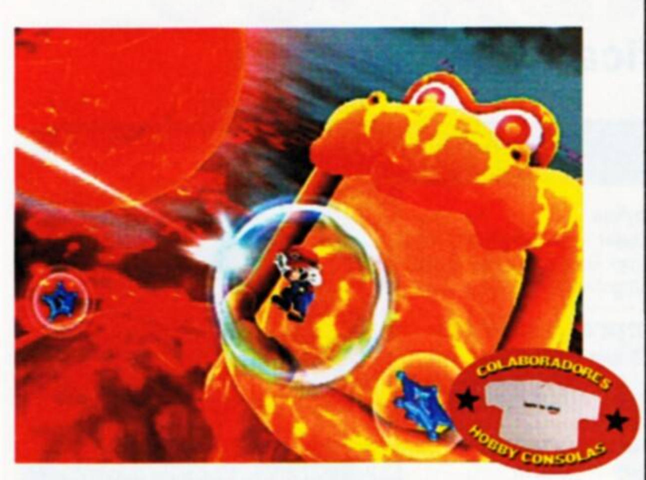
5 Dead Space 2
PS3 - XBOX 360
La acción y el terror volverán a mezclarse en una combinación explosiva. Y es que la secuela de "Dead Space" promete llevarnos al límite más que nunca.

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

LOS 5 MEJORES...

1 Prince of Persia: Las Arenas Olvidadas
El Príncipe de Persia puede controlar el tiempo a su antojo en esta aventura, lo que le permite "rebobinar" hacia atrás si comete un fallo, congelar (en el tiempo) chorros de agua para poder aferrarse a ellos o volver a su estado original estructuras derruidas.

VUESTRAS CRÍTICAS



S. MARIO GALAXY 2

La valoración de Hobby Consolas (nº 225) fue de 97. Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ En una galaxia muy cercana

Adriano Martín Castillo (Puerto Real, Cádiz)

Estamos ante un gran juego, no hay duda. Es raro que Nintendo saque segundas partes continuistas, pero viendo el resultado, sólo podemos alabar la decisión y el buen hacer de la compañía. Pero este juego arrastra un fallo, y es que ha perdido su capacidad de sorpresa. No diré "más de lo mismo", pero sí "casi todo conocido".

VALORACIÓN: 91

@ No hay nada mejor en Wii

Jose María Calvo (Zaragoza)

Es el mejor juego de Wii. Su jugabilidad es tan variada como accesible, y los gráficos superan todo lo visto. Las galaxias son muy coloridas y extensas, así como muy distintas entre sí. Además, la posibilidad de controlar a personajes como Yoshi o Luigi le da mucha variedad al juego. Miyamoto ha vuelto a dar una lección.

VALORACIÓN: 97

@ Gracias señor Miyamoto

Jordi Cruz (Barcelona)

Varias veces he pasado épocas en las que me desanimaba pensando que me había equivocado comprando Wii, que sus juegos no estaban a la altura de "las otras"... menos mal que, una vez más, el Señor Miyamoto nos ha regalado una auténtica obra maestra que me ha hecho recordar por qué elegí esta consola.

VALORACIÓN: 98

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:
MGS PEACE WALKER
¡Y podéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

Puesto	Juego	Plataforma	Tendencia	Posición anterior	Meses en lista	Comentario
1	Assassin´s Creed 2	PS3 - XBOX 360	↑	8	8	Ezio saca toda su casta y recupera el primer puesto tras caer a la octava posición el mes pasado.
2	Call of Duty MW2	PS3 - XBOX 360	↑	7	4	Otros que también demuestran que la veteranía es un grado y consiguen ascender nada menos que 5 puestos.
3	Red Dead Redemptiom	PS3 - XBOX 360	↓	2	2	La fuerza con la que han atacado Ezio y las tropas de "COD" han obligado a Marston a ceder su segunda plaza.
4	God of War III	PLAYSTATION 3	↓	1	2	Kratos pierde un poco de su divinidad y se da un "batacazo terrenal" bastante contundente. Veremos como le sienta.
5	Alan Wake	XBOX 360	↓	3	2	Al Señor Wake le sigue costando encontrar la inspiración, lo que le hace caer del tercer al quinto puesto de la tabla.
6	Uncharted 2	PLAYSTATION 3	↓	6	3	Nathan Drake pierde un poco de vuestro apoyo y se coloca la sexta posición este mes. ¡No te desanimes, chaval!
7	Batman Arkham Asylum	PS3 - XBOX 360	R	4	3	Tras unas merecidas vacaciones, Batman regresa a vuestra lista y entra directamente en la séptima posición.
8	Heavy Rain	PLAYSTATION 3	↓	5	5	Esta original aventura baja 3 posiciones y empieza a acercarse poco a poco a la zona de peligro. A ver si es capaz de remontar.
9	Final Fantasy XIII	PS3 - XBOX 360	↑	10	3	Esta saga arrastra una legión de incondicionales fans. Y eso se nota en los votos, que este mes han sido más numerosos.
10	Dead Space	PS3 -XBOX 360	R	-	1	Después de perder contacto un tiempo, la ISG Ishimura vuelve a aparecer en el "radar" de vuestros favoritos.

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	Just Cause 2		Dead to Rights Retribution	
HC	El desarrollo mola, aunque tiene fallos en la IA y en el plano técnico.	83	El ritmo se estanca tras los primeros niveles y se hace repetitivo.	80
Famitsu (Japón)	Destacan los momentos de acción con el gancho y el paracaídas.	85	El juego acusa un desarrollo terriblemente monótono.	73
IGN.com (EEUU)	Pese a algunos fallos, es un juego ideal para los fans de la acción.	88	Ve allí, mátalos y... hazlo otra vez. Le falta mucha variedad.	60
Eurogamer (UK)	Ofrece uno de los "mundos abiertos" con más posibilidades.	80	Una adolescente mezcla de sangre, balas y vulgaridad.	50

•**HC:** Hobby Consolas •**Famitsu:** Revista Japón **IGN.com:** Web EEUU •**Eurogamer:** Web UK

JUEGOS PARA CONTROLAR EL TIEMPO



PlayStation 3

2 Singularity
Alterar los escenarios o "envejecer" a los enemigos son sólo dos de las posibilidades de este juego.



PS3, Xbox 360

3 TimeShift
Gracias a un prototipo de traje, en este shooter podemos detener o retroceder en el tiempo a nuestro antojo.



PlayStation 3

4 Ratchet and Clank atrapad...
En su última aventura para PS3, Clank debe jugar con el tiempo para resolver puzles.



PS3, Xbox 360

5 Colin McRae Dirt 2
¿Te has salido de la carretera? Ningún problema. Retrocede en el tiempo y solucionado.

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros


NUEVO € PRECIO REDUCIDO

→ PLAYSTATION 3



Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA IV €	97
2 Red Dead Redempt.	96
3 Metal Gear Solid 4 €	96
4 Resident Evil 5 €	96
5 God of War III	95
6 Assassin´s Creed II €	94

Fútbol

	Puntuación
1 FIFA 10 €	93
2 Pro Evolution 2010 €	89
3 Mundial FIFA 2010	89

Shoot'em up

	Puntuación
1 Call of Duty MW 2	96
2 Bioshock 2 €	94
3 Resistance 2 €	94

Plataformas

	Puntuación
1 Little Big Planet €	95
2 Spyro La fuerza del... €	81
3 Sonic the Hedgehog	68

Velocidad

	Puntuación
1 Midnight Club L.A. €	92
2 Race Driver GRID €	92
3 Split Second	91

Rol

	Puntuación
1 Final Fantasy XIII	95
2 Fallout 3	94
3 Oblivion €	93

Lucha

	Puntuación
1 S. Street Fighter IV	95
2 Tekken 6	94
3 Soul Calibur IV €	93

Estrategia

	Puntuación
1 Civilization Revol. €	89
2 C. & C: Red Alert 3	87
3 Valkyria Chronicles	86

Deportivos

	Puntuación
1 NBA 2K10 €	93
2 Top Spin 3 €	92
3 NBA 2K9 €	92

Varios

	Puntuación
1 Guitar Hero World Tour	94
2 Rock Band 2	94
3 Singstar (Vol. 1)	88

Imprescindibles
por orden alfabético

- CALL OF DUTY MW2
- FIFA 10
- FINAL FANTASY XIII
- GOD OF WAR III
- GTA IV
- LITTLE BIG PLANET
- METAL GEAR SOLID 4
- RED DEAD REDEMPTION
- RESIDENT EVIL 5
- S. STREET FIGHTER IV

El juego del mes



SINGULARITY

Este shooter nos brinda un soplo de aire fresco en el género gracias a su soberbia ambientación y, sobre todo, a la posibilidad de manipular el tiempo a nuestro antojo. Gracias a este poder vivimos situaciones muy emocionantes y nuestras posibilidades son muy grandes.

→ Wii



Aventura/Acción

	Puntuación
1 Zelda Twilight Pr.	95
2 Metroid Prime Trilogy	95
3 No More Heroes 2	90
4 Resident Evil 4 €	90
5 Madworld €	90
6 Okami	90

Fútbol

	Puntuación
1 Pro Evolution 2009 €	91
2 Pro Evolution 2010 €	88
3 Mundial FIFA 2010	80

Shoot'em up

	Puntuación
1 Call of Duty MW	91
2 Call of Duty WAW	90
3 The Conduit	90

Plataformas

	Puntuación
1 Super Mario Galaxy 2	97
2 Super Mario Galaxy	97
3 New Super Mario B.	94

Velocidad

	Puntuación
1 Mario Kart	91
2 Excite Truck	82
3 NFS Carbono €	80

Rol

	Puntuación
1 Monster Hunter Tri	93
2 Little King´s Story	90
3 FFCC Echoes of Time	76

Lucha

	Puntuación
1 S. Smash Bros Brawl	94
2 Tatsunoko vs Capcom	92
3 Dragon Ball BT 3	90

Estrategia

	Puntuación
1 Pikmin 2 €	91
2 Pikmin €	90
3 Anno: Crea un...	84

Deportivos

	Puntuación
1 Wii Sports Resort	90
2 SSX Blur €	88
3 Grand Slam Tennis	87

Varios

	Puntuación
1 Guitar Hero WT	94
2 Rock Band 2	94
3 Wii Fit Plus	87

Imprescindibles
por orden alfabético

- CALL OF DUTY MW
- GUITAR HERO WT
- MARIO KART
- METROID PRIME TRILOGY
- MONSTER HUNTER TRI
- NO MORE HEROES 2
- SUPER MARIO GALAXY 2
- S. SMASH BROS BRAWL
- Wii SPORTS RESORT
- ZELDA TWILIGHT PR.

El juego del mes



NO MORE HEROES 2

La salida de este título estuvo un tanto eclipsada por el estreno de la nueva aventura del gran Mario, por lo que ahora es buen momento para darle el protagonismo que merece debido a su estilo y calidad.

→ XBOX 360



Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA IV €	97
2 Red Dead Redempt.	96
3 Resident Evil 5 €	96
4 Gears of War 2 €	95
5 Assassin´s Creed II €	95
6 Alan Wake	93

Fútbol

	Puntuación
1 FIFA 10 €	93
2 Pro Evolution 2010 €	89
3 Mundial FIFA 2010	89

Shoot'em up

	Puntuación
1 Halo 3 €	96
2 Call of Duty MW 2	96
3 Halo 3: ODST	95

Plataformas

	Puntuación
1 Spyro La fuerza del... €	81
2 Sonic the Hedgehog	68
3 No disponible	

Velocidad

	Puntuación
1 Forza Motorsport 2 €	95
2 Forza Motorsport 3	94
3 Project Gotham 4 €	93

Rol

	Puntuación
1 Final Fantasy XIII	95
2 Mass Effect €	94
3 Fallout 3	94

Lucha

	Puntuación
1 S. Street Fighter IV	95
2 Tekken 6	94
3 Soul Calibur IV €	93

Estrategia

	Puntuación
1 Civilization Revolution	90
2 Viva Piñata €	89
3 Halo Wars €	85

Deportivos

	Puntuación
1 NBA 2K10 €	93
2 Top Spin 3 €	92
3 NBA 2K9 €	92

Varios

	Puntuación
1 Guitar Hero World Tour	94
2 Rock Band 2	94
3 Lips canta en español	86

Imprescindibles
por orden alfabético

- CALL OF DUTY MW 2
- FIFA 10
- FINAL FANTASY XIII
- GEARS OF WAR 2
- GTA IV
- HALO 3
- MASS EFFECT
- RED DEAD REDEMPTION
- RESIDENT EVIL 5
- S. STREET FIGHTER IV

El juego del mes



CRACKDOWN 2

El súper policía más bestia de Pacific City regresa para poner orden en la ciudad en la segunda parte de este juego de desarrollo libre. Con un aspecto y mecánica muy similar a la primera entrega, una de sus mayores bazas es su divertido modo multijugador.

 NUEVO   € PRECIO REDUCIDO

→ PSP



Fútbol
	Juego	€	Puntuación
1	Pro Evol. Soccer 6	€	92
2	Pro Evolution 2008	€	91
3	FIFA 08	€	90

Rol
	Juego	€	Puntuación
1	Monster Hunter F. U.	€	92
2	Crisis Core: FFVII		90
3	Monster Hunter 2	€	90

Varios
	Juego	€	Puntuación
1	Echochrome	€	89
2	Gitaroo Man	€	83
3	Ape Academy	€	81

Shoot'em up
	Juego	€	Puntuación
1	Resistance Retribution		92
2	Socom F. Bravo	€	90
3	MOH Heroes 2	€	86

Lucha
	Juego	€	Puntuación
1	Tekken Dark Res.	€	95
2	Tekken 6		93
3	Soul Calibur		90

Imprescindibles
por orden alfabético

- GOD OF WAR: CHAINS...
- GRAN TURISMO
- GTA: VICE CITY STORIES
- LITTLE BIG PLANET
- MGS PEACE WALKER
- MONSTER HUNTER F.U.
- PATAPON
- RESISTANCE RETRIB.
- SILENT HILL ORIGINS
- TEKKEN DARK RESURR.

Aventura/Acción
	Juego	€	Puntuación
1	GTA: Vice C. Stories	€	96
2	GTA: Liberty City St.	€	96
3	God Of War: Chains.	€	95
4	MGS Peace Walker		94
5	Silent Hill Origins		94
6	MGS Portable Ops	€	94

Plataformas
	Juego	€	Puntuación
1	Little Big Planet		93
2	Crush		90
3	Jack & Daxter	€	88

Estrategia
	Juego	€	Puntuación
1	Patapon		92
2	Patapon 2		90
3	Metal Gear Acid 2		87

Velocidad
	Juego	€	Puntuación
1	Gran Turismo	€	95
2	Midnight Club LA	€	91
3	Motorstorm Artic E.		90

Deportivos
	Juego	€	Puntuación
1	Virtua Tennis 3	€	91
2	Smash C. Tennis 3	€	89
3	Everybody's Golf	€	87

El juego del mes



MGS PORT. OPS

En un mes poco prolífico para PSP y, después de disfrutar completamente de "Peace Walker", os recomendamos probar, si no lo habéis hecho ya, el anterior capítulo de la saga en PSP, que tiene una tremenda calidad y lo podéis encontrar a precio reducido en las tiendas.

→ NINTENDO DS



Fútbol
	Juego	€	Puntuación
1	FIFA 06	€	85
2	FIFA 08	€	83
3	Pro Evolution 6	€	76

Rol
	Juego	€	Puntuación
1	Kingdom Hearts		95
2	Chrono Trigger		93
3	The World Ends With..		92

Varios
	Juego	€	Puntuación
1	Elite Beat Agents	€	92
2	Meteos		91
3	Wario Ware DIT		90

Shoot'em up
	Juego	€	Puntuación
1	Dead & Furious	€	85
2	Big Bang Mini		83
3	Nanostray	€	81

Lucha
	Juego	€	Puntuación
1	Bleach Dark Souls		90
2	Bleach		89
3	Dragon Ball Z S. W.		85

Imprescindibles
por orden alfabético

- ANIMAL CROSSING
- GTA CHINATOWN WARS
- KINGDOM HEARTS
- MARIO KART DS
- METROID PRIME HUNT.
- N. SUPER MARIO BROS
- RESIDENT EVIL DS
- SUPER MARIO 64 DS
- ZELDA PHANTOM H.
- ZELDA SPIRIT TRACKS

Aventura/Acción
	Juego	€	Puntuación
1	GTA Chinatown Wars		97
2	Zelda Phantom Hour.		96
3	Zelda Spirit Tracks		96
4	Metroid Prime Hunt.	€	93
5	Prof. Layton y la Villa...		91
6	Prof. Layton y la Caja...		91

Plataformas
	Juego	€	Puntuación
1	Super Mario 64 DS		93
2	New S. Mario Bros.		93
3	Yoshi's Island DS		90

Estrategia
	Juego	€	Puntuación
1	Final F. Tactics Ad. 2		91
2	Animal Crossing		90
3	Advance Wars D.C.	€	90

Velocidad
	Juego	€	Puntuación
1	Mario Kart DS		94
2	NFS ProStreet	€	85
3	NFS Underground 2	€	84

Deportivos
	Juego	€	Puntuación
1	Tony Hawks		88
2	Touch Golf	€	86
3	Rafa Nadal Tennis		86

El juego del mes



DRAGON QUEST IX

La novena entrega de esta veterana saga de rol viene cargada de novedades, como un aparente apartado gráfico en cell-shading, combates por turnos más espectaculares y la posibilidad de jugar con otros 3 amigos.

→ PLAYSTATION 2



Fútbol
	Juego	€	Puntuación
1	Pro Evolution 2008	€	97
2	FIFA 09	€	96
3	FIFA 08	€	96

Rol
	Juego	€	Puntuación
1	Final Fantasy XII	€	98
2	Final Fantasy X	€	96
3	Dragon Quest	€	95

Varios
	Juego	€	Puntuación
1	Guitar Hero WT		93
2	Guitar Hero III		92
3	Guitar Hero Metallica		92

Shoot'em up
	Juego	€	Puntuación
1	Call of Duty 3	€	94
2	Call of Duty B.R.O.	€	94
3	Black	€	93

Lucha
	Juego	€	Puntuación
1	Tekken 5	€	95
2	Soul Calibur III	€	95
3	Soul Calibur II	€	94

Imprescindibles
por orden alfabético

- CALL OF DUTY 3
- FINAL FANTASY X
- FINAL FANTASY XII
- GOD OF WAR II
- GRAN TURISMO 4
- GTA SAN ANDREAS
- METAL GEAR SOLID 2
- METAL GEAR SOLID 3
- PRO EVOLUTION 2008
- TEKKEN 5

Aventura/Acción
	Juego	€	Puntuación
1	God of War II	€	98
2	Metal Gear Solid 3	€	97
3	GTA: San Andreas	€	97
4	Metal Gear Solid 2	€	96
5	Splinter Cell 3 C.T.	€	95
6	God of War	€	95

Plataformas
	Juego	€	Puntuación
1	Jak & Daxter	€	91
2	Sly Raccoon	€	91
3	Crash Lucha de Tit.	€	90

Estrategia
	Juego	€	Puntuación
1	Commandos 2	€	92
2	Full Spect. Warrior	€	88
3	Los Sims 2	€	86

Velocidad
	Juego	€	Puntuación
1	Gran Turismo 4	€	97
2	NFS Carbono	€	94
3	Need for S. MW	€	93

Deportivos
	Juego	€	Puntuación
1	NBA Live 08	€	94
2	NBA 2K7	€	93
3	NBA Live 07	€	93

El juego del mes



TEKKEN 5

La falta de lanzamientos de juegos de lucha en los últimos meses ha hecho que nos acordemos de este fantástico arcade, con el que pasamos tantas tardes en los recreativos y ,después, en nuestra casa. Sin duda, uno de los mejores juegos del catálogo de PS2.

Los mejores accesorios para sacarle el máximo partido a tu consola.

MEJORA TU CONSOLA

¡Controla y recarga!

■ **Nombre:** Mando Wireless PS3 ■ **Compañía:** Subsonic
■ **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 39,95 €

Este mes os traemos una nueva alternativa al Dual Shock 3 de Sony. Este mando incluye también vibración y detección de movimiento de seis ejes a un precio más ajustado que el oficial. Tiene otras cosas que ofrecer, como unas agarraderas ergonómicas con la forma de los dedos, al igual que los gatillos L2 y R2. Por contra, los botones superiores y el 'click' de los 'sticks' (L3 y R3) son algo más duros. Como suele ocurrir con los mandos no oficiales, exige enchufar un receptor al puerto USB y utiliza pilas y no una batería integrada (aunque la ventaja de este controlador es que permite recargarlas directamente enchufando un miniUSB).



■ **Valoración:** ★★★☆



Para ir a jugar al mando estelar

■ **Nombre:** Periféricos Toy Story
■ **Compañía:** Thrustmaster ■ **Consola:** Wii y NDS
■ **Precio:** Desde 6,99 €

Los fans de la última película de Pixar pueden vestir su consola gracias a los accesorios oficiales: mochila para Wii (19,99 euros), un enorme stylus (6,99) o la nave de Buzz, que en Wii es un cargador de mandos y en Nintendo DS una funda, también cargador, para la consola. Curioso.

■ **Valoración:** ★★☆☆

Consola nueva, datos viejos

■ **Nombre:** Transfer pack ■ **Compañía:** Microsoft
■ **Consola:** Xbox 360 250 GB ■ **Precio:** 16,95 €

Si os animáis a haceros con una flamante y rediseñada Xbox 360 250 GB, creednos, este accesorio os va a hacer falta. Se trata de la única forma de transferir vuestros datos del disco duro de la antigua consola al de la nueva.

Tan solo tenéis que enchufar el disco duro de vuestra antigua consola y conectar el Transfer Pack a la nueva para copiar vuestras partidas, demos, vídeos o juegos descargados.

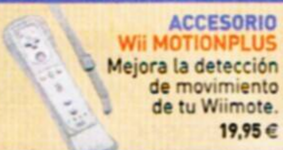
■ **Valoración:** ★★★☆

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3

 **TDT PLAYTV** Ve y graba la televisión en tu PS3. 99,90 €	 **VOLANTES G27 DE LOGITECH** El volante de referencia de PS3. 349 €	 **PADS CONTROL DUAL SHOCK 3** Para jugar por fin con vibración. 59,99 €	 **ARCADE STICK STREET FIGHTER** La mejor forma de pelear. 149,99 €	 **AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9** Habla on-line y sin cables. 22,95 €

Wii

 **VOLANTES VOLANTE CON BASE** Buena opción para conducir. 14,95 €	 **ACCESORIO Wii MOTIONPLUS** Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. 19,95 €	 **PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO** Para los juegos "tradicionales". 24,95 €	 **PISTOLA DUAL TRIGER GUN NW** Con gatillo para pulsar A. 15,95 €	 **BATERÍA T CHARGE ALL NW** Orden y carga para 2 mandos. 29,95 €

XBOX 360

 **VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL** Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €	 **AURICULARES HEADSET INALÁMBRICO** Comunícate sin usar cables. 49,99 €	 **PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS** Cómodo e inalámbrico. 44,90 €	 **BATERÍAS BASE CHARGER** Dos baterías con base. 29,90 €	 **VENTILADOR INTERCOOLER** Para evitar "calentones". 19,95 €





¿DSual Shock?

- **Nombre:** Hand Grip
- **Compañía:** Dragon Electronics
- **Consola:** Nintendo DS XL ■ **Precio:** 5,95 €

Con las pedazo de pantallas que tiene DS XL, la hermana mayor de la familia de portátiles de Nintendo, seguro que alguna vez os habéis creído que estáis jugando con una consola de sobremesa. Si queréis llevar un paso más allá esta sensación, probad este accesorio, que añade agarraderas a la portátil para simular la sensación de estar sujetando un mando, como el mismísimo Dual Shock. Además, también incorpora una pestaña para apoyar la consola y ver los contenidos multimedia con comodidad.

■ **Valoración:** ★★☆☆



Afina el oído

- **Nombre:** Cascos Earforce
- **Compañía:** Turtlebeach
- **Consola:** Xbox 360 y PS3
- **Precio:** Desde 29,95 €

Si estáis buscando la mejor forma de escuchar los juegos sin molestar a los demás o para aislaros del mundo, con la línea de cascos Earforce seguro que encontráis lo que buscáis. Hay modelos para Xbox 360 y Playstation 3 y ofrecen sonido desde estéreo a multicanal 7.1. Todos tienen una reducción de sonido óptima y dependiendo del modelo (algunos alcanzan los 199 euros) son inalámbricos o no.

■ **Valoración:** ★★★★

NO LO PIERDAS DE VISTA

USB HUB AND CARD READER

Enchufa de todo a tu PS3

- **Nombre:** USB Hub and Card Reader
- **Compañía:** Logic3
- **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 19,90 €

PlayStation 3 ha ido perdiendo algunas funciones con sus rediseños y quizá la más llamativa sea la ausencia de retrocompatibilidad con los juegos de PlayStation 2, que estaba disponible en el primer modelo. Sin embargo, en el día a día y desde un punto de vista práctico, lo peor es la reducción del número de puertos USB y la pérdida de los lectores de tarjetas. Con este útil accesorio conseguiréis exactamente las mismas entradas de las primeras PS3 en el actual modelo Slim: cuatro puertos USB y ranuras para todo tipo de tarjetas (SD, MMC, Memory Stick Duo y CompactFlash). Se enchufa al segundo puerto USB y queda perfectamente acoplado a la consola. Lo único que ocurre es que tapa los LEDs informativos, pero tiene los suyos propios para que no os perdáis nada. Un imprescindible para el modelo Slim.

■ **Valoración:** ★★★★



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

NINTENDO DS



ESTUCHE DSi T-CRYSTAL CASE Se adapta con un guante al último modelo de DS. 9,99 €



ESTUCHE JUEGOS THE GAME CHAMBER Hasta 8 juegos asegurados. 14 €



KIT DSi URBAN PACK Incluye 16 coloristas accesorios. 16,95 €



STYLUS CON PERSONAJE La mejor forma de interactuar con la pantalla. 12,95 €



MEMORIA TARJETAS SD Almacena todos tus datos en hasta 16 GB. De 6 a 30 €

PSP



PSP SLIM EN LA TV CABLE COMPONENTES Conecta a la tele tu PSP. 15,95 €



GPS GO!EXPLORE Nunca pierdas el rumbo con PSP. Desde 129,95 €



SONIDO AURICULARES CON MICRÓFONO Para usar Skype y Go!Messenger. 39,99 €



TARJETAS MEMORY STICK DUO Y PRO DUO Tamaños de 1 a 16 gigas. A partir de: 10 €



PACKS TECH PACK Funda, cargador de coche, auriculares y cable USB. A partir de 19,95 €

PLAYSTATION 2



VOLANTES DRIVING FORCE El volante más real. 149,99 € (Con «GT 4», 179,99 €)



PISTOLAS SCORPION 2 Para tv de 100 Hz. 43 €



PADS CONTROL DUAL SHOCK 2 Fiable a tope 30 €



MEMORIA MAX MEMORY 32 MB Todo el espacio que necesitas. 34,95 €



PACKS TRIPLE PACK Tres accesorios a precio de saldo. 49 €

NOVEDADES ONLINE

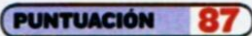
Se nota que estamos en plena temporada veraniega, porque encontramos varias propuestas para que los "peques" también se entretengan y muchos puzles con los que olvidar estas calurosas tardes. ¡Vamos de vacaciones al ciberespacio!

Wii

Mario Tennis

■ Consola Virtual: Nintendo 64 ■ Precio: 1000 WP ■ Comp.: Nintendo ■ Género: Deportivo ■ Jug: 1 a 4

El primer juego de tenis del fontanero se convirtió en un éxito. Las premisas son las mismas que en el resto de la saga, pero el matiz está en personajes y modos. Hay 16 contendientes, como Mario, Paratroopa... o Waluigi, en el que fue su primer juego. Los modos de juego son Exhibición, Torneo, Tiro al Anillo (atravesar anillos con la pelota), Zona Bowser (jugamos con varias trampas) y Reto Piraña (devolver las bolas que lanzan unas pirañas). Los gráficos se han quedado anticuados, pero la jugabilidad sigue siendo una maravilla.



PUNTUACIÓN 87



Blaster Master Overdrive

■ Wii Ware ■ 1000 WP

El clásico de NES continúa con este juego, en el que hemos de explorar numerosas mazmorras mientras reventamos a los enemigos con nuestro tanque. Los torpes controles (¿por qué no permite el mando clásico?) estropean la experiencia bastante.

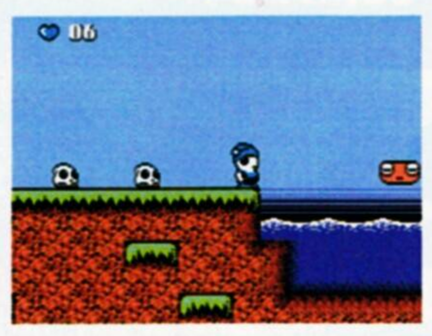
PUNTUACIÓN 65

Ufouria: the Saga

■ NES ■ 600 WP

Cuatro alienígenas se estrellan en un mundo perdido y han de buscar la salida. Manejando a estos cuatro "bichos" alternativamente superamos zonas de plataformas a caballo entre los «Kirby» y «Megaman». Se controla muy bien, pero es difícil como pocos.

PUNTUACIÓN 79



Jett Rocket

■ Categoría: Wii Ware ■ Precio: 1000 WP ■ Compañía: Shien ´en ■ Género: Acción ■ Jug.: 1

Unos despiadados robots y la polución que generan atacan el mundo de Jett, pero este joven héroe no piensa quedarse de brazos cruzados. Gracias a su mochila-cohete, su parapente y su tabla voladora, ha de superar numerosas zonas de plataformas, combates y algún que otro puzle. A pesar de todas estas premisas, el desarrollo no se vuelve complicado en ningún momento. De hecho, se ve de lejos que el mensaje ecologista y los personajes "monos" van destinados a un público más bien infantil. Pero ojo, eso no quiere decir que el juego sea malo, ni mucho menos. De hecho, tiene uno de los mejores apartados técnicos que hemos visto en un juego descargable para Wii. ¡Dadle una oportunidad!

PUNTUACIÓN 84



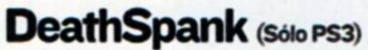


CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET	2- CARGAR EL MONEDERO	3- COMPRAR	4- JUGAR
■ La consola usa Wi-Fi, pero se puede comprar un adaptador LAN. Si no os habéis conectado nunca, entrad en las opciones del menú principal y allí en Configuración, Internet, Ajustes de Conexión. Nintendo no cobra por usar Internet.	■ Entrad en el Canal Tienda. Desde su menú, pulsad Entrar. Pinchad en Añadir Puntos. Podéis canjear una tarjeta Wii Points Card (de venta en tiendas) o usar tarjeta de crédito. En ese último caso, podéis adquirir 1000, 3000 o 5000 Wii Points. 1000 Wii Points valen 10 euros.	■ Entrad en Canales de Wii, Wii Ware o Consola Virtual. En el primero hay programas. En Wii Ware y Consola Virtual están los juegos (los de C. Virtual son de consolas antiguas). Podéis descargarlos o regalarlos. Si tenéis Wii Points y memoria, pinchad en Confirmar.	■ Una vez se haya descargado el juego (mientras se descarga no podéis hacer otra cosa), éste aparecerá como un nuevo canal en el menú. Para jugarlo, pinchad en él. Al salir del juego, la partida quedará grabada en ese punto.

PLAYSTATION 3 - PSP





DeathSpank (Sólo PS3)

■ Compañía: Hothead Games ■ Género: Rol ■ Jugadores: 1 ó 2 ■ Precio: 15€

Ron Gilbert (creador de la saga «Monkey Island») ha vuelto a la acción con un título de rol y acción que bebe de clásicos como «Diablo». Somos DeathSpank, un estrambótico guerrero que debe resolver los problemas de los personajes secundarios que se encuentre por el camino. Hay decenas de "quests" para elegir (en solitario o cooperativo local), las cuales abren nuevas zonas para explorar y sirven para acumular experiencia. Cuando subimos de nivel podemos asignarnos nuevas habilidades y encontramos montones de armas y objetos especiales, todos diseñados con un enorme sentido del humor. Es precisamente en ese humor donde reposa la personalidad del juego: cada dos por tres nos encontramos con aliados chalados, nuestro héroe suelta frases pedantes y rebuscadas, los enemigos son pollos demoniacos o dragones con pañales... Hay una atmósfera alocada y amena, aunque nos parece que los diálogos no llegan a la brillantez de Gilbert en «Monkey Island». Este juego también sale en Xbox 360.

PUNTUACIÓN 84

Groovin' Blocks (PS3)

■ Precio: 9,99 €

Al más puro estilo «Lumines», nos toca unir tres fichas del mismo color... cuando el sonido coincida con la música electrónica que nos acompaña. Tenemos tres niveles de dificultad (según el tipo de música) y un multijugador que carga con todo el peso de la diversión. Funciona, pero es discreto estéticamente.

PUNTUACIÓN 78





Blue Toad episodios 1 a 6 (Sólo PS3)

■ Precio: 21,99 €

Los seis episodios de la serie «Murder Files» se reúnen en este pack. Con la excusa de resolver unos misteriosos asesinatos, cada capítulo nos hace superar 12 puzles al estilo «Profesor Layton». No innova, pero cumple perfectamente con su cometido de entretener.

PUNTUACIÓN 83

EL MINI DEL MES (minijuego de PSP y PS3)

The Mistery of the Crystal Portal

■ Precio: 4,99 €

Hemos de buscar los objetos escondidos en cada escenario para resolver puzles y encontrar a nuestro padre desaparecido. El control se hace algo incómodo, pero los acertijos son todo un "pique".

PUNTUACIÓN 79



Expansiones y demos

■ RED DEAD REDEMPTION no estará completo hasta que descarguéis el pack "Forajidos hasta el final". Son 6 misiones cooperativas para hasta 4 jugadores, con nuevos trofeos. ¿El precio? ¡Cero euros!

■ CALL OF DUTY MOD. WARFARE 2 recibe otro recluta: el Paquete Resurrección, que por 13,99 € nos da cinco mapas nuevos (dos de ellos son mapas clásicos actualizados) pensados para multijugador.



Multimedia

■ HARRY POTTER vuelve a estar de moda. Por un lado podemos ver el tráiler de la próxima peli "Las Reliquias de la Muerte". Además, hay un par de videos "entre bastidores" acerca de «Lego Harry Potter: años 1 a 4».

■ MEDAL OF HONOR se muestra más impactante que nunca en el tráiler llamado "Deja tu Mensaje".



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ La consola PS3 se conecta por Wi-Fi pero también admite cable LAN. Si no os habéis conectado nunca a Internet, cread una cuenta nueva (a la izquierda del menú) y seguid las instrucciones en pantalla. Internet es gratuita en PlayStation 3.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ En el menú, acceded a la categoría PS Network y entrad en Administrar Transacciones. Una vez allí, seleccionad Administrar Monedero. Dentro podéis canjear una tarjeta prepago o pagar con tarjeta de crédito. En este último caso, se puede agregar entre 5 y 100 euros.

3- COMPRAR

■ En el menú principal, id a PlayStation Network y allí a PS Store. Desde aquí, comprad juegos para PS3 o PSP (seguid las instrucciones en pantalla para PSP). Si tenéis una PSP Go, podéis descargar los juegos directamente desde esa consola. El interfaz es exactamente igual.

4- JUGAR

■ Una vez se descargue la compra, salid al menú principal y entrad en la categoría que corresponda: Juego, Vídeo, Foto o Música. En el caso de PSP, los títulos quedan grabados en un Memory Stick, en el directorio propio de juegos.

XBOX 360



Blacklight: Tango Down

■ Compañía: Zombie Studios ■ Género: Shoot ´em up
■ Jugadores: 1 a 16 ■ Precio: 1200

¿Os molan los "shooter" multijugador tipo «Call of Duty»? Pues este juego sería algo así como una versión "light" de los mismos. Tiene un modo Campaña limitado (la historia es simple a más no poder), pero el multijugador tiene "chicha": Deathmatch normal y por equipos, Recuperación, Dominación... Nuestras partidas nos dan puntos de experiencia, que nos sirven para desbloquear nuevas armas y habilidades. La estética de "futuro cercano" no es muy original (aunque molan los objetos como las granadas de distorsión), pero el desarrollo directo es muy apetecible.

PUNTUACIÓN 83

Puzzle Quest 2

■ Género: Puzle/Rol ■ Precio: 1200

Esta exitosa mezcla de rol y juego de inteligencia (claramente inspirado en «Bejeweled») vuelve para incorporar nuevas prestaciones: uso de armas y equipo durante los "combates-puzles", minijuegos y un apartado gráfico mucho más vistoso.



PUNTUACIÓN 85

Ancients of Ooga

■ Gén.: Plataformas ■ Precio: 800

La raza de los oogani está en peligro, así que, manejando a un espíritu, hemos de poseer a los miembros de nuestra tribu para superar puzles y plataformas. Un juego simpático, pero algo sencillote. Adecuado para niños.

PUNTUACIÓN 75

EL JUEGO INDIE DEL MES (creado por los usuarios)

Bloody Death

■ Precio: 240

Al estilo de clásicos como «Night Trap», se nos presenta una película de terror adolescente en la que hemos de salvar a las víctimas a base de pulsar las combinaciones de botones correctas. La mecánica es simplona y repetitiva, pero llama la atención el esfuerzo de producción que han hecho al grabar la película en sí. ¿Seréis capaces de llegar hasta el final?



PUNTUACIÓN 70

Expansiones y demos

■ **WORMS 2: ARMAGEDDON** recibe una actualización de aúpa, llamada Pack de Batallas: 6 armas, 30 misiones para 1 jugador, nuevo modo Matanza, 10 fuertes, más bancos de voz... Todo por 400.

■ **EN EL APARTADO DE DEMOS** hay un montón de novedades interesantes: «Transformers: la Guerra por Cybertron», «Skate 3», «Lego Harry Potter», «Crackdown 2»... ¡Quien no se entretenga es porque no quiere!



Multimedia

■ **HALO REACH** presenta sus novedades en el vídeo "Recuerdos", protagonizado por los alocados reclutas de la serie "Red versus Blue".

■ **XBOX@E3** es un recopilatorio en vídeo con todo lo que vimos para esta consola en la pasada feria E3.

■ **CRYSIS 2** sigue sorprendiendo con el trailer "Rescate Marine".



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ Podéis contratar Xbox Live versión Silver (gratuita, pero no permite jugar online) o Gold (que vale 5 euros al mes). Para empezar, pulsad "Unirse a Xbox Live". Si ya teníais cuenta en la Xbox original, pulsad "Recuperar Gamertag".

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Si tenéis una tarjeta prepago (de venta en tiendas), pulsad el botón Xbox e id a la pestaña Bazar. Pulsad "Canjear Código". Si usáis una tarjeta de crédito, entrad en el Bazar de juegos o vídeo, elegid producto y pulsad X. La moneda que se usa son los Microsoft Points: 100 = 1,20 €

3- COMPRAR

■ Desde el menú principal, elegid la categoría Bazar de Juegos o Bazar de Vídeo. Allí, podéis elegir entre las categorías Nuevas Llegadas, Los Más Populares o ver todos. Dentro del Bazar de Vídeo, podéis bajar vídeos independientes o alquilar films en Películas.

4- JUGAR

■ Desde el menú principal, entrad en la categoría Mi Xbox y elegid Biblioteca de Juegos o Biblioteca de Vídeos, según corresponda. Una vez dentro, podéis consultar por Los Más Recientes o según la categoría en que se encuadre el producto.

DSi

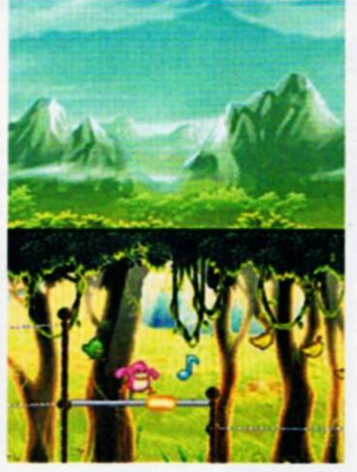
Maestro! Green Grove

■ **Precio:** 500 DP ■ **Compañía:** Neko
■ **Género:** Plataformas ■ **Jugadores:** 1

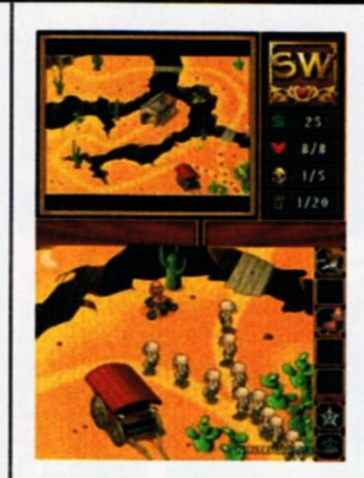
Este simpático pajarillo es todo un "fiera" de la música. Nuestra labor es hacerlo saltar de una cuerda a otra mientras recoge fruta y, aquí está la gracia, activa diferentes notas musicales al tocarlas. Hay que intentar activarlas cuando coincidan con la música que suena de fondo. Además, hay un jefe final que nos reta a repetir secuencias musicales. Aunque solo viene un escenario en esta entrega (pronto habrá más), la jugabilidad y el colorido nos harán repetir.

PUNTUACIÓN 88





Steamworld: Tower Defense



■ **Precio:** 500 DS Points

¡Aquí llega un nuevo juego del estilo "tower defense"! Esta vez nos toca hacernos con el control de una mina de oro. Lo gracioso es que nosotros somos unos robots y nos toca masacrar a los pobres humanos para conseguir nuestro objetivo. Movemos a nuestros soldados con la cruceta y damos órdenes con el "stylus". El resto del desarrollo es el propio del género, pero destacan unos gráficos muy cuidados y coloridos. Si os va la estrategia, no os decepcionará.

PUNTUACIÓN 80

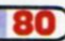
Ball Fighter



■ **Precio:** 500 DP ■ **Compañía:** Teyon
■ **Género:** Puzle ■ **Jugadores:** 1 ó 2

Este chico con cara de mono somos nosotros: un mago con la capacidad de atraer y repeler esferas de colores. Al estilo «Puzzle Bubble», un grupo de bolas descienden por la pantalla y hemos de juntar tres del mismo color para irlas eliminando. Con nuestra mano atraemos una de las bolas y la lanzamos de vuelta, en la posición que nos convenga. Podemos jugar con la consola girada 90 grados y participar en Versus local y varias pruebas especiales. Es adictivo, aunque tiene inexplicables tiempos de carga.

PUNTUACIÓN 80





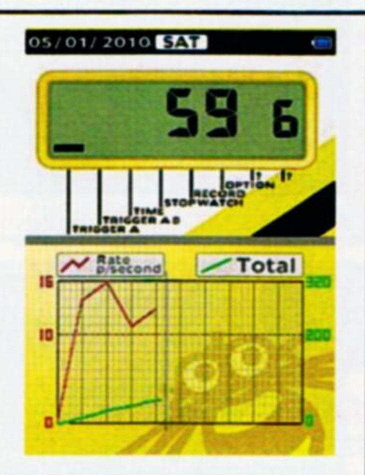


16 Shot! Shooting Watch

■ **Precio:** 200 DSi Points

Una verdadera rareza este juego. Quizá lo hayáis probado "físicamente" alguna vez: se trata de pulsar los botones A y B alternativamente, tan rápido como podamos. El reto está en pulsar los botones 16 veces por segundo. Podemos jugar pulsando solo el botón A o bien jugando con A y B alternativamente... Y eso es todo. Sí, el juego no propone nada más (bueno, también incluye un crono), así que cuando se os pase el "pique" personal, también lo hará el juego.

PUNTUACIÓN 45



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ Ojo, esto no sirve para las DS "normales", sólo para DSi. En el menú principal, entrad en "Configuración de la Consola" y en su apartado 3, opción "Internet". Una vez ahí, elegid "Configuración de la CWF de Nintendo" y seguid las indicaciones.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Se paga con DSi Points o DP. 1000 DP valen 10 euros. Para añadir DP a la cuenta, acceded a "Tienda Nintendo DSi" en el menú principal. Luego, seleccionad "Añadir Puntos". Podéis usar una tarjeta de crédito o Nintendo Points Card (se vende en tiendas de videojuegos).

3- COMPRAR

■ Dentro de "Canal Tienda DSi", pulsa "Entrar en Tienda" y luego en "DSi Ware". Ahí podéis encontrar juegos o programas en cuatro categorías, según su precio: gratuitos de 200 DP, de 500 DP o Premium (de 800 DP). Elegid un juego y pulsad el botón de descarga.

4- JUGAR

■ Una vez el juego esté descargado, aparecerá el icono de un paquete azul en el menú principal (este icono será el canal que esté más a la derecha). Pulsad sobre él y aparecerá el juego en cuestión. Pulsad una vez más y empezará la partida.

EL JUEGO DEL MES PS3 - XBOX 360

■ AVENTURA ■ LUCASARTS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 9,99 € / 800 ■ Tamaño: 987 MB ■ 12





UN PIRATA CON MALA PATA

MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION

El mito de las aventuras gráficas vuelve tras hacerse un "lifting". Toda una joya mejorada además en algunos aspectos.

HAY QUIEN DICE QUE AÚN NO SE HA SUPERADO el guión de esta aventura gráfica. Salió para PC en 1991 y se convirtió en una leyenda. Casi 20 años después regresa con varias mejoras: gráficos rediseñados en HD, música digitalizada, un gran doblaje (en inglés), la posibilidad de pasar al juego original con pulsar un botón, un sistema de pistas para los que se queden atascados, una galería de diseños conceptuales y audiocomentarios a cargo de los creadores del juego original: Ron Gilbert, Tim Schafer y Dave Grossman. Hubiera molado que también opinara el mítico Steve Purcell, pero en fin...

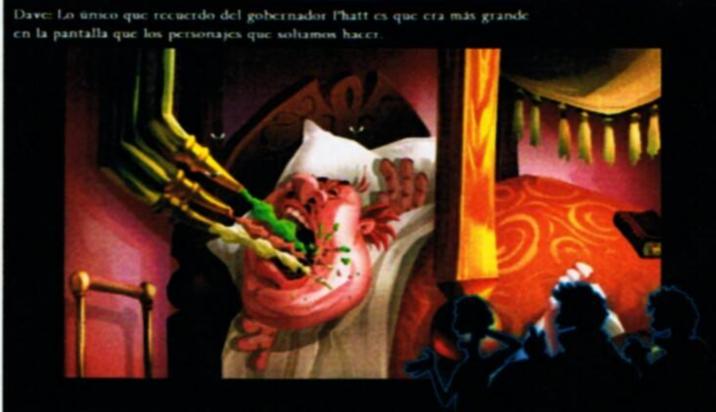
→ EL ARGUMENTO lleva a Guybrush a buscar el tesoro Big Whoop. Pero las cosas se complican y nos vemos envueltos en una historia donde se unen el vudú, las venganzas y los lazos familiares... La trama está salpicada por momentos brillantes (el concurso de escupitajos o el delirio de Guybrush con sus padres, por ejemplo), pero es una pena que en la conversión se hayan descuidado algunos aspectos: falta la intro, hay "bugs" en las animaciones... Y, a pesar de todo, sigue siendo un juego irresistible. 

NUESTRO VEREDICTO

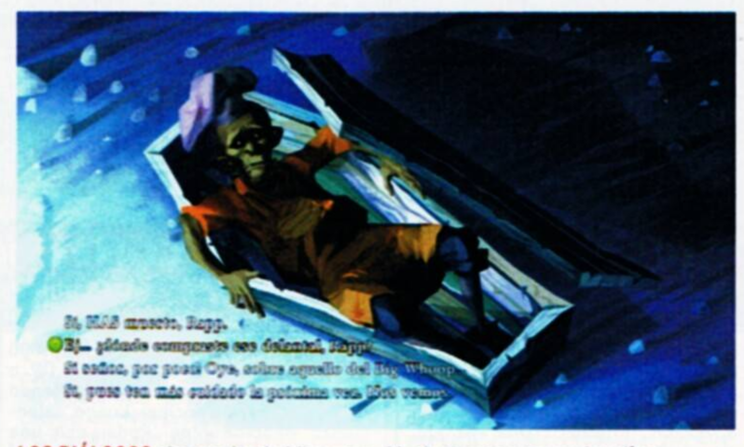
■ GRÁFICOS	77
■ SONIDO	79
■ DURACIÓN	80
■ DIVERSIÓN	90

Valoración El juego original es una obra maestra y esta reedición lo mejora en algunos aspectos. Una pena que se hayan descuidado ciertas animaciones o momentos puntuales.

PUNTUACIÓN FINAL 89



LOS AUDIOCOMENTARIOS están llenos de anécdotas divertidas acerca de la gestación del juego. Escuchar a estos "cracks" contar sus batallas es un lujo.



LOS DIÁLOGOS siguen siendo hilarantes. Muchas veces, tener picardía e insistencia es fundamental para conseguir nuestros objetivos.

LOS MEJORES ONLINE

Mientras los juegos "físicos" escasean estos meses, los descargables están en ebullición. «Monkey Island 2» y «Maestro! Green Groove» entran este mes.

PLAYSTATION 3 - PSP

PlayStation 3

1	TEKKEN DARK RESURRECTION	19,99 €	830 MB
2	WIPEOUT HD	17,99 €	997 MB
3	BRAID	9,99 €	240 MB
4	ECHOCHROME	9,99 €	137 MB
5	MONKEY ISLAND 2	9,99 €	987 MB

PSP

1	NOBY NOBY BOY	3,99 €	75 MB
2	SUPER STARDUST PORTABLE	3,99 €	29 MB
3	RIFF: EVERYDAY SHOOTER	7,99 €	47 MB
4	ECHOSHIFT	16,99 €	150 MB
5	FLOW	7,99 €	174 MB

SUPER STARDUST HD es un "shooter" sencillito y espectacular, perfecto para relajarnos después de un largo día de playa.

Clásicos PS

1	FINAL FANTASY VII	9,99 €	1200 MB
2	METAL GEAR SOLID	9,99 €	700 MB
3	CRASH BANDICOOT 3	4,99 €	134 MB
4	SYPHON FILTER 3	4,99 €	723 MB
5	VAGRANT STORY	5,99 €	113 MB

XBOX 360

Arcade

1	PORTAL: STILL ALIVE	1200	629 MB
2	MARVEL VERSUS CAPCOM 2	1200	197 MB
3	BRAID	1200	144 MB
4	MONKEY ISLAND 2	800	987 MB
5	WORMS 2 ARMAGEDDON	800	176 MB



WORMS 2: ARMAGEDDON vuelve a estar de moda gracias a su nueva expansión. Nuestro armamento está más loco que nunca.

Originales Xbox

1	GTA: SAN ANDREAS	1200	2,87 GB
2	HALO: COMBAT EVOLVED	1200	4,56 GB
3	FABLE	1200	3,25 GB
4	NINJA GAIDEN BLACK	1200	5,93 GB
5	JADE EMPIRE	1200	6,17 GB

Juegos Indie

1	MITHRA	400	62 MB
2	ARTOON	400	26 MB
3	JOHNNY PLATFORM	200	16 MB
4	EXPERIMENT 13	80	15 MB
5	TOBE'S VERTICAL ADVENTURE	240	43 MB

Wii

Wii Ware

1	WORLD OF GOO	1500 WP	319 Bloques
2	DR. MARIO Y BACTERICIDA	1000 WP	103 Bloques
3	BOMBERMAN BLAST	1000 WP	271 Bloques
4	NYXQUEST: KINDRED SPIRITS	1000 WP	299 Bloques
5	RAGE OF THE GLADIATOR	1000 WP	295 Bloques

Consola Virtual

1	ZELDA: OCAR. OF TIME (N64)	1000 WP	368 Bloques
2	SUPER MARIO 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
3	STREET FIGHTER ALPHA 2 (SN)	800 WP	70 Bloques
4	SUPER METROID (SNES)	800 WP	67 Bloques
5	STREETS OF RAGE II (MD)	800 WP	42 Bloques

DSi

DSi Ware

1	REAL FOOTBALL 2010	800 DP	124 Bloques
2	DODOGO!	800 DP	100 Bloques
3	UNA PAUSA CON DR. MARIO	500 DP	32 Bloques
4	DARK VOID ZERO	500 DP	35 Bloques
5	MAESTRO! GREEN GROVE	500 DP	122 Bloques



REAL FOOTBALL 2010 es una buena forma de revivir los grandes momentos del Mundial. ¡España triunfa de nuevo!

PLAYSTATION 3

Alpha Protocol



■ CONSEGUIR CLASE VETERANO
Para desbloquear la clase Veterano, debéis completar el juego en la clase Recluta.

Blur

■ CÓDIGOS PARA MULTIJUGADOR
Id, como es lógico, a la sala de exposición de coches multijugador e introducid las siguientes combinaciones para obtener el coche que le corresponde a cada una.



BMW CROMADO:
- Seleccionad el BMW Concept 1 Series e introducid: **L2**, **R2**, **L2**, **R2**.

FORD BRONCO MEJORADO AL MÁXIMO:
-Seleccionad el Ford Bronco e introducid: **L2**, **R2**, **L2**, **R2**.

Lego Harry Potter: Años 1-4

■ TODOS LOS HECHIZOS
Entrad en la tienda de artículos mágicos del Sabiondo en el callejón de Diagon y hablad con el vendedor para poder introducir los siguientes códigos. Para que luego digan que los Muggles no pueden hacer magia.

2M2XJ6:
- Locomotor Mortis.

KWWQ44:
- Tarentallegra.

U6EE8X:
- Slugulus Eructo.

UWDJ4Y:
- Pasmar.

YZNRF6:
- Viaje Jinx.

ND2L7W:
- Flipendo.

YEB9Q9:
- Incarcerous.

VE9VV7:
- Accio.

CD4JLX:
- Engorgio Skullus.

ERA9DR:
- Glacius.

H8FTHL:
- Herbifors.

QFB6NR:
- Anteoculatia.

6DNR6L:
- Calvorio.

9GJ442:
- Colovaria.

UW8LRH:
- Redactum Skullus.

MYN3NB:
- Entomorphis.

2UCA3M:
- Rictusempra.

JK6QRM:
- Multicorfors.

■ CÓDIGOS PARA EXTRAS



Haced lo mismo que en el caso anterior para poder usar los códigos.

89ML2W:
- Regenerar corazones.

J9U6Z9:
- Corazones extra.

QQWC6B:
- Invencibilidad.

HZBVX7:
- Siluetas.

F88VUW:
-Pista de hielo.

4DMK2R:
- Disfraz.

AUC8EH:
- Varitas de zanahoria.

BMEU6X:
- Mandrágora del canto.

HA79V8:
- Detector de fichas de personaje.

ZEX7MV:
- Rescate.

H27KGC:
- Clavos.

74YKR7:
- Puntuación x2.

J3WHNK:
- Puntuación x4.

XK9ANE:
- Puntuación x6.

HUFV2H:
- Puntuación x8.

H8X69Y:
- Puntuación x10.

67FKWZ:
- Imán de clavos.

84QNQN:
-Detector de bloques dorados.

T7PVVN:
- Navidad.

FA3GQA:
- Magia rápida.

Z9BFAD:
- Cavar rápido.

TTMC6D:
- Detector de cresta de Hogwarts.

84QNQN:
- Detector de bloques dorados.

■ CONSEGUIR BLOQUES DORADOS
Lo mismo. Entrad en la tienda de artículos mágicos del Sabiondo y bla, bla, bla...

QE4VC7:
- Bloque dorado 01.

FY8H97:
- Bloque dorado 02.

3MQT4P:
- Bloque dorado 03.

PQPM7Z:
- Bloque dorado 04.

ZY2CPA:
- Bloque dorado 05.

3GMTP6:
- Bloque dorado 06.

XY6VYZ:
- Bloque dorado 07.

TUNC4W:
- Bloque dorado 08.

EJ42Q6:
- Bloque dorado 09.

GFJCV9:
- Bloque dorado 10.

DZCY6G:
- Bloque dorado 11.

Lost Planet 2

■ CONSEGUIR EL TRAJE ESPECIAL
Terminad el modo campaña y podréis elegir ropa en el modo selección de personaje.

■ LOGRAR TÍTULOS ESPECIALES
Cuando uno está perdido en el espacio, contar con algunas ventajas no puede hacer más que mejorar las cosas. Para desbloquear títulos tenéis que completar algunas acciones.

DEVIL MAY CRY:
- Debéis tener un archivo guardado de «Devil May Cry 4».

BSAA:
- Contad con un archivo guardado de «Resident Evil 5».

STREET FIGHTER:
- Es necesario tener un archivo guardado de «Street Fighter IV».

■ DESBLOQUEAR PERSONAJES
Para poder luchar con unos personajes muy especiales, cumplid con estos requisitos:

ALBERT WESKER:
- Tened una partida de «Resident Evil 5» guardada.

DEVIL MAY CRY NOMS DE GUERRE:
- Es necesario tener una partida de «Devil May Cry 4» guardada.

FRANK WEST:
- Lo mismo, pero esta vez con el juego «Dead Rising».

MARCUS FENIX Y DOM SANTIAGO:
- Terminad el modo campaña en cualquier dificultad.

ModNation Racers

■ MEJOR VELOCIDAD DE ARRANQUE
Para mejorar la velocidad del arranque debéis presionar el botón **L1** en cuanto



aparezca la palabra "Go" en pantalla. De esta forma el vehículo empezará con una aceleración extra y podréis posicionaros mejor en la pista en los primeros segundos de la carrera.

TRUCOS A LA CARTA

The Punisher: No Mercy

Julio Lancha (e-mail)

Hola. Soy un orgulloso poseedor de una PlayStation 3 y ahora que tengo tiempo por las vacaciones estoy retomando juegos que he ido dejando a medias durante el año. Uno de ellos es «The Punisher: No Mercy» y me gustaría saber si tenéis algún truco. Gracias.

Hola Julio. Aquí van algunos trucos que hemos rescatado de nuestros legajos. A disfrutarlos colega.

■ DESBLOQUEAR A TODOS LOS PERSONAJES
Termina estos niveles para conseguir a todos los personajes del juego.

BARRACUDA, BUSHWACKER, SILVER SABLE:
- Completa el nivel 1 del modo historia.

FINN COOLEY:
- Termina el nivel 2 del modo historia.

JENNY CESARE, MICROCHIP:
- Haz lo propio con el nivel 3 del modo historia.

JIGSAW:
- Acaba el nivel 4 del modo historia.

■ CONSEGUIR LOS TRAJES
Aquí van las instrucciones para tenerlos todos.

BARRACUDA (1):
- Lograd 60 muertes usando el Mark 07 SSMG en el modo multijugador.

BARRACUDA (2):
- Acumula 150 muertes usando el Mark 07 SSMG en el modo multijugador.

BARRACUDA (3):
- Alcanza las 270 muertes usando el Mark 07 SSMG en el modo multijugador.

BARRACUDA (4):
- Liquida a 50 Silver Sable en el modo multijugador.

BUSHWACKER (1):
- Logra 75 muertes con Bushwacker en el modo multijugador.

BUSHWACKER (2):
- Consigue 150 muertes con Bushwacker en el modo multijugador.

BUSHWACKER (3):
- Llega a las 225 muertes con Bushwacker en el modo multijugador.

FINN COOLEY (1):
- Logra 75 muertes usando el Disruptor ML76 en el modo multijugador.

FINN COOLEY (2):
- Acumula 150 muertes usando el Disruptor ML76 en el modo multijugador.

FINN COOLEY (3):
- Logra 225 muertes usando el Disruptor ML76 en el modo multijugador.

FINN COOLEY (4):
- Consigue 300 muertes usando el Disruptor ML76 en el modo multijugador.

ENVÍA TUS TRUCOS

Manda o solicita trucos escribiendo a:

- *trucoslectores.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *trucosalacarta.hobbyconsolas@axelspringer.es*

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Demon's Souls

¡Buenas!, soy un seguidor se vuestra revista y este es el segundo correo que os mando (a ver si este me lo publicáis ;-D).
En el juego «Demon´s Souls», si veis que os van a matar, o al instante de morir, apretad el botón Home de forma prolongada y salid del juego. Así, al entrar de nuevo, el personaje aparece un momento antes del encuentro fatídico y con todas las almas sin tener que empezar desde el principio del nivel. Un cordial saludo y felicidades por una gran revista.

David Santamaría (email)

Prince of Persia: Las Arenas Olvidadas



ACCIONES Y PREMIOS DE UPLAY

Ya conocéis la moda de otorgar unidades Uplay para poder intercambiarlas por objetos en la web de Ubisoft. Para poder hacerlo, tenéis que registraros en http://uplay.es.ubi.com.

ACCIONES:

RECUERDOS DE AZAD:
- 10 Unidades. (Relativo a la historia del juego) Llegad al corazón de la batalla.

EJÉRCITO DE SALOMÓN:
- 20 Unidades. (Relativo a la historia del juego) Liberad el Ejército de Salomón.

NO ES LO QUE PARECE:
- 30 Unidades. (Relativo a la historia del juego) Derrotad a Ratash.

OJO DE LA TORMENTA:
- 40 Unidades. (Relativo a la historia del juego) Llegad a la lucha final.

PREMIOS UPLAY:

TEMA DEL JUEGO:
- 10 Unidades.

EXPERIENCIA ADICIONAL (PARA 2 MEJORAS):
- 20 Unidades.

ATUENDO DE EZIO:
- 30 Unidades.

NUEVA ARENA PARA EL MODO DESAFÍO:
- 40 Unidades.

CONSEGUIR LOS TROFEOS SECRETOS

El juego tiene 41 trofeos en total, de los cuales tres son secretos. O mejor dicho lo eran, porque aquí tenéis cómo conseguirlos. Todos son de bronce.

NUESTRO PEQUEÑO SECRETO:
- Comenzad una partida en dificultad Normal y



luego bajadla a Fácil. (Relativo a la historia del juego).

BIENVENIDO A REKEM:
- Llegad a la ciudad de Razia. (Relativo a la historia del juego).

PODER DEL DJINN:
- Convertid a Razia en parte de la espada. (Relativo a la historia del juego).

Red Dead Redemption

TODOS LOS EXTRAS

Vivir en el salvaje Oeste no es cosa sencilla, así que unos trucos nunca vienen mal. Para poder usarlos, pulsad **Start** y entrad en opciones. Seleccionad el apartado de trucos e introducid cualquier de estos códigos para conseguir el efecto asociado. Tened en cuenta que mientras estéis usando un truco no podréis guardar la partida.



HE GIVES STRENGTH TO THE WEAK:
- Invencible.

I DON'T UNDERSTAND IMNFINITY:
- Dead Eye infinito.

ABUNDANCE IS EVERYWHERE:
- Munición infinita.

IT'S MY CONSTITUTIONAL RIGHT:
- Pack de armas 1.

I'M AN AMERICAN. I NEED GUNS:
- Pack de armas 2.

THEY SELL SOULS CHEAP HERE:
- Disminuye el precio de tu deuda.

I WISH I WORKED FOR UNCLE SAM:
- Elimina toda tu deuda.

THE ROOT OF ALL EVIL, WE THANK YOU!:
- 500 $.

BEASTS AND MAN TOGETHER:
- Otorga un caballo.

MAKE HAY WHILE THE SUN SHINES:
- Energía del caballo infinita.

YOU GOT YOURSELF A FINE PAIR OF EYES:
- Desbloquea todas las zonas.

DON'T YOU LOOK FINE AND DANDY:
- Consigue un traje elegante.

YOU THINK YOU TOUGH, MISTER?:
- Desbloquea todos los trajes de bandas.



HUMILITY BEFORE THE LORD:
- Deja vuestra fama a cero.

OH MY SON, MY BLESSED SON:
- Cambia entre John y Jack Marston.

IT AIN'T PRIDE. IT'S HONOR:
- Aumenta el honor al máximo.

THE OLD WAYS IS THE BEST WAYS:
- Activa el filtro sepia.

I LOVE A MAN IN UNIFORM:
- Desbloquea el uniforme del ejército, el uniforme de comisario y el traje del FBI. Debe activarse en una sastrería.

EXPERIENCIA EN MULTIJUGADOR

Comenzad una en partida libre online y encontrad un escondite de bandidos acabando con todos los enemigos. Saquead los cuerpos para conseguir dinero y munición y luego salid de allí por patas. Al cabo de poco rato, los pobres bandidos volverán a aparecery podréis volver a repetir el proceso tantas veces como vuestra ambición quiera.

DINERO Y HONOR FÁCILES

Aceptad una misión de cazarrecompensas. Salid del pueblo a una zona abierta del mapa y grabad la partida. Capturad o matad al



objetivo y volved para visitar al sheriff y cobrar la recompensa, que además de dinero os reportará +100 de Honor. Después suicidaos. Cuando volváis a aparecer en el juego, en alguna de las casas que tengáis, la misión seguirá activa, pero conservaréis el honor y dinero que recibisteis por completarla.

HONOR Y FAMA FÁCILES

Id a la zona de Thieves' Landing y comprad el Traje Elegante. Después dirigíos al saloon y echad una buena



partida de poker. Haced trampas y dejad que os descubran. Al hacerlo os retarán a un duelo a vida o muerte. Bien, sed rápidos y en lugar de disparar al cuerpo de vuestro rival, apuntadle a la mano y quitadle la pistola de un disparo. Con esto conseguiréis Fama y Honor.

Skate 3

CONSEGUIR LOS TROFEOS SECRETOS

De los 48 trofeos de que consta el juego, algunos de ellos son secretos. Tomad buena nota para conseguirlos. Todos son de bronce:

GRIND EXTREMO:
- Realizad un grind de 100 metros (300 pies).

¡GUAUUU!:
- Ejecutad un truco de 10.000 puntos.

PIRATA DE LOS



TRUCOS:
- Conseguid una línea de 30.000 puntos.

¿ALGUIEN HA METIDO LA PATA?:
- Lograd una caída de 75.000 puntos.

CONTAGIADO:
- (Online) Contraed la gripe del Skate.

Split Second

CONSEGUIR NUEVOS VEHÍCULOS

En el menú principal del juego, id a Opciones e introducid cualquiera de las siguientes secuencias de botones para desbloquear el coche correspondiente:



COYOTE AMX:
- ←, X, ←, X, ←, X, ←, X, ←, X, ←, X, →.

COMPUTER SPIELE:
- X, ↑, X, ↑, X, ↑.

DISNEY XD:
- X, ↓, X, ↓, X, ↓.

Transformers: La Guerra por Cybertron

DESBLOQUEAR PERSONAJES

Realizad lo que os indicamos para desbloquear al personaje correspondiente. Cómo lo uséis después ya es cosa vuestra.

ARCEE:
- Completad la campaña Autobot.

SLIPSTREAM:
- Completad la campaña Decepticon.

UFC Undisputed 2010

LOS LUCHADORES OCULTOS



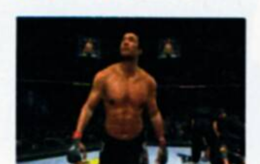
Para poder competir con todos los luchadores bloqueados (en cualquier categoría de peso), introducid estos códigos en el menú principal del juego. Luego, el luchador será seleccionable.

MASK, SKYSCRAPE Y PUNKASS:
- ↓, ↓, ↑, →, ←, ↓, **Select** y **Start**.

BJ PENN CON PANTALONES NEGROS:
- **L1, R1, L2, R2, R2, L2, R1, L1, ▲, ■, ■, ▲, Start.**

SHAQUILLE O'NEAL:
- →, ↑, ←, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←.

MASK COMO LUCHADOR DE LHW:
- Para convertirlo tendréis que completar como mínimo tres submisiones seguidas en el Modo Carrera.



XBOX 360

Alan Wake



■ DESBLOQUEAR EL MODO PESADILLA
Para desbloquear el modo Pesadilla, completad el juego en cualquier nivel de dificultad. En este modo aumenta la complicación a la hora de enfrentaros a los enemigos, y además podréis coleccionar 16 páginas adicionales del manuscrito.

■ LA XBOX 360 SECRETA
Cuando el médico os pida que volváis a vuestra habitación en el comienzo del capítulo 4, id al cuarto del otro lado del pasillo, donde encontraréis una Xbox 360. Esta consola incluye el juego «Night Shapes».

■ AVATARES DESBLOQUEABLES
Jugad a la edición coleccionista para conseguir un par de avatares para vuestra consola. Los avatares son un hombre y una mujer con chaqueta y bufanda.

Earthworm Jim HD

■ RECOMPENSAS PARA EL AVATAR
Completad estas tareas si queréis conseguir algo de ropa molona para vuestro avatar de Xbox 360.
TRAJE ESPACIAL DE EARTHWORM JIM:
- Completad cualquier nivel bonus.
CAMISETA GROOVY DE EARTHWORM JIM:
- Matad al jefe basura en "Nueva Junk".



■ NUEVAS IMÁGENES DE JUGADOR
Desbloquead Gamerpics bonus llevando a cabo estas sencillas tareas.
IMAGEN DE EARTHWORM JIM:
- Iniciad una partida en modo un jugador.
IMAGEN GROOVY DE EARTHWORM JIM:
- Comenzad una partida en modo cooperativo.

Final Fantasy XIII



■ IMÁGENES DE JUGADOR
Desbloquead Gamerpics para vuestro perfil consiguiendo los siguientes logros.
FANG:
- Logro "Coleccionista".
SAZH:
- Logro "Sabio guerrero".
HOPE:
- Logro "Promesa de paz".
LIGHTNING:
- Logro "Hacedor de futuro".
SNOW:
- Logro "Summum".
VANILLE:
- Logro "Valor indoblegable".
SERAH:
- Conseguid todos los logros.

GTA IV: The Ballad of Gay Tony

■ DESBLOQUEAR VEHÍCULOS
Durante el juego, realizad una llamada con vuestro teléfono móvil a cualquiera de los siguientes números para conseguir el vehículo.
272-555-8265:



- APC (Tanque).
359-555-2899:
- Buzzard (Helicóptero).
625-555-0200:
- Akuma (Moto).
625-555-3273:
- Vader (Moto).
938-555-0150:
- Floater (Bote).

Lego Harry Potter: Años 1-4

■ TODOS LOS TRUCOS
Para conseguir todos los trucos que esconde el joven mago, echadle un vistazo a la sección de trucos de PS3 y tendréis todos los códigos posibles como por arte de magia.

NBA Live 10

■ DESBLOQUEAR ZAPATILLAS EXTRA
Por si vuestro jugador os sale tan caprichoso como Cristiano Ronaldo, y necesita unas zapatillas especiales. Introducid la clave como está escrita aquí:



IAPORCDIAN3EJIS:
- Jordan CP3 III.
EMLARMEO06AJDSN:
- Jordan Melo M6.
AONDSUILYJRSPXT:
- Jordan Sixty Plus.
IVL5BRIEEKAEONN:
- Nike Air Max LeBron VII.
N6IEIRVALKEEOBN:
- Nike Air Max LeBron VII.
RI4BOENANEKILVE:
- Nike Air Max LeBron VII.
3RIOABENEIKENVL:
- Nike Air Max LeBron VII.
2OVNAEBNKRIELEI:
- Nike Air Max LeBron VII.
ERE1NBVLAOEKNII:
- Nike Air Max LeBron VII.
AOIEUCHRAHELGN:
- Nike Huarache Legion.
KK2TESAOSEPINRD:
- Nike KD 2.
EPFNOZAEMINOLKI:
- Nike Zoom Flip.
M0KVEOKOIEBOZN2:
- Nike Zoom Kobe V.
EEV0NBIMOKK3OZO:
- Nike Zoom Kobe VI.
BMO4INOZEEO0KVK:
- Nike Zoom Kobe VII.
0VZE1BIMENKOKO0:
- Nike Zoom Kobe VIII.

Prince of Persia: Las Arenas Olvidadas

■ COMPLETAR LA ÚLTIMA ESCALADA
En esta última fase se produce el combate definitivo en la torre y os aconsejamos que hayáis aprendido todas las habilidades, porque os harán falta. Lo primero es pisar el interruptor del suelo, luego parad el tiempo y trepad por las dos paredes de agua. Es necesario que el último salto coincida a la altura de los chorros, así que calculad los movimientos. Luego id a la izquierda y escalad hasta arriba del todo. Cuando lleguéis a las dos cascadas dobles, cruzad la primera, congelad el agua, saltad a la izquierda, luego a la derecha y después volved a congelar el agua para poder cruzar. Al salir, luchad contra los guerreros de arena para entrar de nuevo en la torre, donde deberéis seguir el camino de los pájaros. Cuando lleguéis a la catarata, congeladla para poder subir. Luego, cuando Ratash reviente el palacio, saltad de escombro en escombro mientras lucháis con los enemigos y os agarráis a los pájaros para pasar de una roca a otra. En la última espera el djin, así que es la hora del combate decisivo. El poder del djin bloquea los del Príncipe, así que mucho cuidado. Su punto débil lo encontraréis en el sello que tiene en el pecho. Este buen amigo solo puede recibir daño cuando da golpes al suelo y el combate tiene un punto de automático que os lo hará un poco más fácil. Así, fijaos en



cuándo va a levantar la mano y, por tanto, esquivad el golpe en dirección contraria y asestadle un espadazo. Luego comenzará a lanzar rayos. Cuando lo haga, fijaos en que una marca señala por dónde van a salir. Seguid esquivando golpes y atacando hasta que el djin comience a alejarse, señal de que le queda un punto de vida. Veréis dos pájaros; usadlos para llegar a él y atravesadle la espada sagrada. Con esto llegarán a su fin la maldición y el juego.

Pure Football

■ ACCIONES Y PREMIOS DE UPLAY
Completad estas acciones para conseguir unidades que luego podréis emplear para conseguir regalos Uplay. El único requisito es registrarse previamente en la web: http://uplay.es.ubi.com

ACCIONES:
UN PEQUEÑO PASO:
- 10 Unidades.
Desbloquead vuestro primer estadio en campaña.
AHORA SÍ EXISTES:
- 20 Unidades. Ganad



un partido de clubes en el modo Jugar con cualquiera.
PASO A PASO:
- 30 Unidades.
Conseguid el acceso a la séptima división jugando online.
PARA TODO EL MUNDO:
- 40 Unidades.
Conseguid ser capitán al final de una campaña.

■ PREMIOS:
TEMA DEL JUEGO:
-10 Unidades.
5.000 PUNTOS PURE:
- 20 Unidades.
EQUIPACIÓN DE UBISOFT:
- 30 Unidades.
PERSONAJES: LEYENDAS MUNDIALES:
- 40 Unidades.

Skate 3

■ TODOS LOS EXTRAS DEL JUEGO
Desde el menú de pausa del juego, tenéis que seleccionar Opciones y luego entrar en el apartado de Extras. Una vez allí, seleccionad Introducir Código e introducid cualquiera de los que os damos a continuación para obtener el premio correspondiente.
DEADSPACETOO:
- Para jugar como Issac de «Dead Space».
MCFLY:
- Activa el modo Hoverboard, donde desparecen los camiones y las ruedas.
MINISKATERS:
- Activa el modo Mini-skaters.
ZOMBIE:
- Activa el modo Zombie, donde la pantalla se



vuelve amarilla y los peatones os persiguen.
STREETSWEEPER:
- Restaura todos los objetos a su posición por defecto.

Tekken 6

EXTRAS DE CAMPAÑA

Para lograr todos los extras del modo Campaña de Escenario, haced lo que os indicamos. Cuando figura el nombre de un personaje quiere decir que estará disponible para luchar con él.
ARENA:
- Completad el Bosque del Sur.



ISLA DE KIGAN:
- Id a la Puerta del Abismo en el modo de dificultad difícil, derrotad a un hombre con el sombrero de paja y coged el botín que deja. Luego, salid al mapa del mundo.
NIVEL DE DIFICULTAD MEDIO Y DIFÍCIL:
- Completad el Templo de Azazel, el Corredor Central.
INDUSTRIAS MISHIMA, RUINAS DE LA ESTACIÓN DE INVESTIGACIÓN BIOTECNOLÓGICA:
- Id a la derecha en el primer cruce del Gran Hotel Caballito de Mar, derrotad a Kangeroo y completad el nivel.
TREN DE PESADILLA:
- Terminad el Templo de Azazel, Corredor Central.
NIVEL DEL PABELLÓN SUBTERRÁNEO:
- Completad el Lugar de Excavación de la Decimosexta Expedición Arqueológica en el modo de dificultad difícil.
ANNA:
- Acabad con ella en la Torre del Milenio en la Corporación G.
REY DE LA ARMADURA:
- Vencedle en el Cementerio Perdido.
ASUKA:
- Derrotadla en el Dojo de las Artes Marciales Tradicionales de Estilo Kazama.
BAEK:
- Dadle para el pelo en el Complejo Industrial del Canal de la Costa Oeste.
BOB:
- Vencedle en la Onceava Avenida del Distrito Central.
RAVEN:
- Poned el sinónimo de ganar que queráis, pero hacedlo en el Pasaje Subterráneo Secreto.
ROGER JR.:
- Lo mismo, pero ahora en las Industrias Mishima, Ruinas de la Estación de Investigación Biotecnológica.
STEVE:
- Zumbadle en la Puerta del Abismo.
WANG:
-Debéis acabar con él en Fujian Tulou.
XIAOYU:
- Ganadla en la Escuela Politécnica Mishima.
YOSHIMITSU:
- Vencedle en la Isla Kigan.
BRUCE:
- Acabad con él en el Servicio se Seguridad G, Centro de Operaciones.
BRYAN:
- Dadle caña en los Bosques del Sur.
CHRISTIE:
- Vencedle en el Gran Hotel Caballito de Mar.
JIN MALVADO:
- Derrotadle en el Tren de Pesadilla.
HWOARANG:
- Lo de siempre, pero ahora en la Autopista Industrial 357.
HEIHACHI:
- Ya sabéis qué, pero en la Finca Mishima.
JACK-6:
- Toca humillarle en la Terminal 3 del Contenedor.
JIN:
- Derrotadle en el Templo de Azazel, Corredor Central.
JULIA:
-Acabad con todos los enemigos en Ciencia y Tecnología G, Edificio de Investigación 3.
KAZUYA:
- Acabad con él en la Corporación G,





Helipuerto de la Torre Millenium.
KING:
- Dadle su merecido con Marduk en el Gimnasio de Artes Marciales Mixtas "Reino Salvaje".
KUMA O PANDA:
- Venced a Kuma en el Parque Natural del Norte.
DRAGUNOV:
- Acabad con él en el Terminal 7 del Contenedor.
EDDY:
- Haced lo propio en el recinto del Cuarto Grupo de Operaciones Especiales de Tekken Force.
FENG:
- Dejadle KO en el Templo Desierto.
GANRYU:
- Vencedle en el Establo Aranami.
LAW:
- Dadle "pal" pelo en el Distrito Oeste, Chinatown.
LEE:
- Lo mismo, pero en los Sistemas Violetas.
LEI:
- Tenéis que derrotar a todos los enemigos en la Sucursal ICPO.
LEO:
- Lo que os imagináis, pero esta vez en el Lugar de Excavación de la Decimosexta Expedición Arqueológica.
LILI:
- Vencedla en el Puerto de La Reina.
MARDUK:
- Acabad con él usando a King en el Gimnasio "Reino Salvaje".
MIGUEL:
- Dejadle KO en el Almacén de la Bahía del Sur.
MOKUJIN:
- Ganadle en el Pabellón Subterráneo.
NINA:
- Eliminadla en Mishima Zaibatsu, Línea de Metro Central.
PAUL:
- Vencedle en el Distrito Oeste, 13ª Avenida.
ZAFINA:
- Derrotad a todos los enemigos de la Villa Mística.

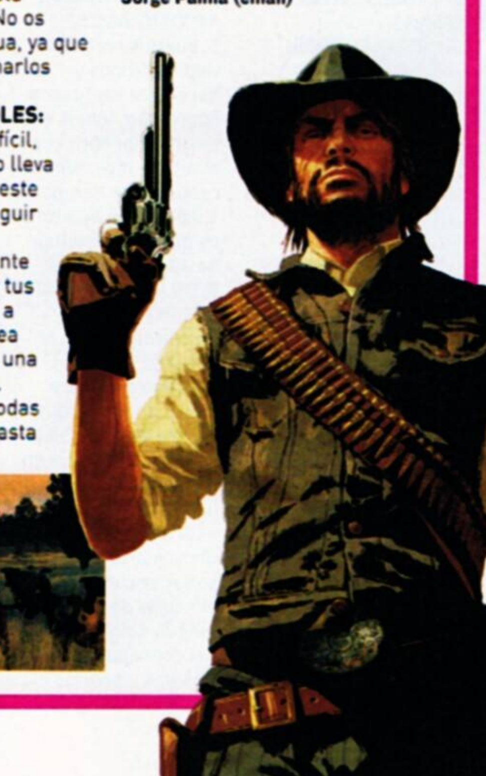
TRUCOS DE LOS LECTORES



Red Dead Redemption

Hola, soy un fiel seguidor desde que vi la revista hace tres años, pero esta es la primera vez que os escribo.
Ahí van algunos trucos y consejos para este espectacular western:
CÓMO COMPLETAR LOS DESAFÍOS DE MATAR A LOS OSOS Y PUMAS CON EL CUCHILLO: Bueno, este resulta uno de los desafíos más complicados del juego, pero yo he conseguido realizarlo de una forma muy sencilla. Tenéis que armaros con el cuchillo y montaros a caballo, y cuando os venga un oso de frente, pasar por la derecha suya al galope y, con un poco de antelación pulsar el botón de ataque para darle un cuchillazo al oso y repetirlo unas tres veces hasta que caiga. Con los pumas yo lo conseguí de la misma forma, pero con más intentos, ya que son más rápidos. Recomiendo lo de pasar por la derecha, ya que Marshton suele dar el cuchillazo por el lado izquierdo del caballo.
CAZAR TODAS LAS ESPECIES ANIMALES del juego ha sido uno de los desafíos que más me ha costado, ya que los patos se me resistían porque no los encontraba por ningún río. En realidad los patos siempre te los encuentras volando en Lake Don Julio, el lago donde matas a Edgar Ross en un duelo para vengar la muerte de John. Me di cuenta porque Ross está disparando a los patos. No os preocupéis si caen al agua, ya que no es necesario desplumarlos para conseguir el trofeo.
TROFEO ACRIBILLÁNDOLES: otro trofeo que parece difícil, pero que en realidad solo lleva un tiempo hacerlo. Para este trofeo recomiendo conseguir el 100% del juego, para conseguir el traje de agente (la ley no te persigue por tus delitos). Después os vais a El Matadero, y en la azotea de un edificio blanco hay una ametralladora Browning. Comenzad a disparar a todas las personas que veáis hasta que no quede nadie, pero no dejéis la ametralladora, ya que si os esperáis unos instantes vuelve a aparecer gente montada a caballo o bien diligencias y carromatos. Tras un buen rato el trofeo os saltará. Podéis mirar cuántos asesinatos os quedan consultando en las estadísticas en combate. Otro forma de realizarlo es en el modo online, en El Presidio, poniéndote a los mandos del cañón que hay y matando a todo el que se cruce en vuestro camino, pero hay que tener cuidado, porque online la leysí te persigue...
PARA EL QUE POSEA LA EDICIÓN LIMITADA del juego y quiera conseguir el traje de Asesino Letal, yo lo he hecho de esta manera. Después de terminar todas las telas me faltaba la de capturar/matar a Mo van Barr. Para hacerlo hay que capturar/matar a los 20 más buscados, y después ir a Armadillo y esperar a que un agente cuelgue su cartel en la estación de tren.
PARA CONSEGUIR DINERO FÁCIL hay muchas maneras, así que aquí van algunos trucos. En una misión secundaria te piden que vayas a jugar al dado mentiroso en Thieve's Landing, y podrás ganar 200 dólares por partida las veces que quieras, ya que el jugador al que te enfrentas es muy torpe y puedes ganarle siempre que quieras.

Jorge Palma (email)



Wii

Monster Hunter Tri

LOCALIZACIÓN DE LOS MONSTRUOS

Para saber qué monstruos encontraréis en cada escenario, no tenéis más que leer nuestra descripción:



TUNDRA:
- Popo, Bnahabra, Altaroth, Baggi, Giggi, Felyne, Melynx, Gran Baggi, Gigginox, Barioth, Deviljho.

BOSQUE INUNDADO:
- Aptonoth, Epioth, Kelbi, Bnahabra, Altaroth, Giggi, Ludroth, Felyne, Melynx, Ludroth Real, Gobul, Rathian, Lagiacrus, Deviljho.

ISLA DESIERTA (BOSQUE DE MOGA):
- Aptonoth, Epioth, Kelbi, Bnahabra, Altaroth, Giggi, Jaggia, Jaggi, Ludroth, Felyne, Melynx, Gran Jaggi, Qurupeco, Rathian, Rathalos, Lagiacrus, Deviljho.

LLANOS ARENOSOS:
- Rhenoplos, Delex, Kelbi, Bnahabra, Altaroth, Jaggi, Jaggia, Giggi, Felyne, Melynx, Gran Jaggi, Qurupeco, Barroth, Rathian, Diablos, Deviljho.

VOLCÁN:
- Aptonoth, Rhenoplos, Kelbi, Bnahabra, Altaroth, Giggi, Uroktor, Felyne, Melynx, Rathalos, Uragaan, Agnaktor, Deviljho.

RUINAS SUBMARINAS:
- Ceadeus.

GRAN DESIERTO:
- Jhen Mohran.

LUGAR SAGRADO:
- Alatreon.

New Super Mario Bros

MODO SUPER GUÍA

Con esta opción de juego, Luigi puede completar un nivel si es que vosotros no podéis hacerlo. Para activarlo hay que morir ocho veces en un mismo nivel. Tras esto, al inicio del nivel aparecerá una caja verde que os preguntará si queréis recibir la ayuda de Luigi. Finalmente os saltarán las opciones de si queréis volver a jugar el nivel o preferís pasar directamenteal siguiente.

DESBLOQUEAR VÍDEOS OCULTOS

Esta alternativa también muestra cómo completar los niveles del juego en caso de que os quedéis enganchados. El procedimiento consiste en regresar al castillo de Peach y comprar, con monedas estrella, el vídeo que queráis. De esta forma, el que no se pase el juego es un zoquete.



TENER FUEGOS ARTIFICIALES

Si queréis recordar viejos tiempos y hacer que los fuegos aparezcan, tenéis que tocar la bandera cuando el último dígito del contador de tiempo sea 1,3 ó 6. ¡Qué bonito! Si es que se nos saltan hasta las lágrimas.

99 VIDAS Y MARIO SIN GORRA

En el mundo 2-3, al llegar al final, en la escalera de piedra hay una tortuga que vendrá bajando. Solo hay que pegarse a uno de los escalones, y justo cuando la tortuga está un escalón antes del vuestro, tenéis que saltar encima de ella sin dejar de saltar en ningún solo momento. Así conseguiréis las 99 vidas y podréis jugar con Mario sin gorra.

Resident Evil Zero

DESBLOQUEAR NUEVO VESTUARIO

Si completáis el juego en modo Normal o Difícil, encontraréis la llave del armario en el inventario de Rebecca al iniciar un nuevo juego.

MINI-JUEGO LEECH HUNTER

Completad el juego en cualquier nivel de dificultad.

RECOMPENSAS MINI-JUEGO LEECH HUNTER

Cuando abráis el mini-juego de Leech Hunter, obtendréis las ventajas que se muestran a continuación para la campaña principal, siempre y cuando recojáis el número de sanguijuelas que se especifica en cada caso.

MUNICIÓN ILIMITADA PARA TODAS LAS ARMAS QUE ENCONTREMOS:
- 100 sanguijuelas.

PISTOLA MAGNUM:
- De 90 a 99 sanguijuelas.

MUNICIÓN ILIMITADA PARA EL RIFLE DE CAZA:
- De 60 a 89 sanguijuelas.

MUNICIÓN ILIMITADA PARA TODAS LAS PISTOLAS QUE ENCONTREMOS:
- De 30 a 59 sanguijuelas.

MUNICIÓN PARA LA AMETRALLADORA:
- De 1 a 29 sanguijuelas.

TODOS LOS EXTRAS

Tenéis que completar el juego en el nivel de dificultad Normal o Difícil obteniendo la clasificación que os especificamos en cada caso, para desbloquear el extra correspondiente.



LANZACOHETES, AMETRALLADORA, LLAVE DEL ARMARIO Y MINI-JUEGO LEECH HUNTER:
- Tenéis que alcanzar el Rango S, completando el juego en 3:30 horas o menos.

AMETRALLADORA, LLAVE DEL ARMARIO Y MINI-JUEGO LEECH HUNTER:
- Alcanzad el Rango A, completando el juego entre 3:31 y 5:00 horas.

LLAVE DEL ARMARIO Y MINI-JUEGO LEECH HUNTER:
- Lograd el Rango B, completando el juego entre 5:01 y 7:00 horas.

LLAVE DEL ARMARIO Y MINI-JUEGO LEECH HUNTER:
- Alcanzad el Rango C, completando el juego entre 7:01 y 9:00 horas.

LLAVE DEL ARMARIO Y MINI-JUEGO LEECH HUNTER:
- Debéis conseguir el Rango D, completando el juego a partir de 9:01 horas o más.

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Monster Hunter Tri

¡Buenas! Soy un gran fan de la revista, y quisiera felicitaros por el gran trabajo que hacéis (ojalá tuviera yo uno así), y por la gran web que habéis hecho.

Me gustaría proporcionar unos datos de interés, como las misiones obligatorias para pasar de nivel en el modo offline, puesto que no es necesario completarlas todas para ascender:

MISIONES DE NIVEL 1: Recogida de setas, Ayuda en la granja, Tripas para cenar.

MISIONES DE NIVEL 2: , Gran juego de caza, ¿Quién es el jefe?.

MISIONES DE NIVEL 3: Jugando con fuego, Arregla nuestro barco, Liderar el ataque.

MISIONES DE NIVEL 4: Demasiado azul, Líder de la manada del hielo, Piedras frías, Mata cazadores, La dragona.

MISIONES DE NIVEL 5: ¡Gana a las bestias de lava!, Agotamiento por calor, El señor de los mares, La ira de Rathalos, El cuento de un bardo, La furia del volcán

Y por último, una aclaración del modo online, porque mucha gente se desespera por eso. Para subir de nivel de misiones y que aparezcan nuevos pedidos, es necesario completar primero un seguido de misiones necesarias. Luego aparecerá la misión urgente que hay que cumplir, pero después de eso no se sube de nivel automáticamente. Hay que realizar misiones hasta subir un nivel más.

¡Saludos!

Raimon Martínez Prats (email)

Sim Animals Africa



UNOS ANIMALES... DIFERENTES

Pulsad el botón de pausa y seleccionad la opción introducir códigos:

45SBYV:
- Cebra tipo arco iris.

FCWJ6W:
- Elefante de color rosa.

Super Mario Galaxy 2

DESBLOQUEAR MUNDO SECRETO

Completad el juego una vez. Fácil, ¿verdad?

OBJETOS DE LOS TOAD BANQUEROS

Los Toad banqueros desbloquean artículos a medida que se van depositando pedazos de estrella. Tomad nota de los trozos necesarios para que los propios Toad, y no Mario, usen estos objetos.

GAFAS:
- Depositad 1.000 pedazos de estrella.

LANZA Y ESCUDO:
- Ingresad 2.000 pedazos de estrella.

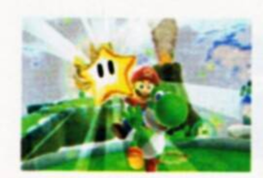
PICO:
- 4.000 pedazos de estrella.

TOAD CONDUCTOR:
- Meted 6.000 pedazos de estrella.

TOAD EXPLORADOR:
- Depositad 8.000 pedazos de estrella.

LA CARRERA PERFECTA (GRAN MAESTRO CONDUCTOR TEMERARIO GALAXY):
- 9.999 pedazos de estrella. Los ahorros de





toda una vida.

■ JUGAR CON LUIGI
Para poder jugar con Luigi en todos los niveles del juego es necesario que derrotéis a Bowser en el Generador de Galaxias de Bowser. Después, revisad el correo de Toad, donde encontraréis un mensaje suyo. Luego buscad la L que está en la nave espacial. Entrad en ella y os convertiréis en Luigi.

■ DESAFÍO DE LA ESTRELLA VERDE
Conseguid las 120 estrellas y derrotad a Bowser. De esta forma desbloquearéis una nueva secuencia en la que Rosalina lee un relato sobre una estrella verde a sus hijos, desbloqueando este desafío.

■ HONOR: GRAN MAESTRO DE LA GALAXIA
Debéis completar el desafío de la Estrella Verde, consiguiendo las 240 estrellas del juego. Las 120 estrellas especiales, más las estrellas normales, las estrellas cometa y las estrellas verdes.



■ ALETEOS INFINITOS DE YOSHI
Saltad y mantened presionado A antes de que termine el aleteo. Presionad Z y soltad rápidamente A. Pulsad A de nuevo y repetid la secuencia todas las veces que queráis.

■ PERFIL DE JUGADOR CORONADO
Desbloquea imágenes de coronas al lado de vuestro perfil de guardado.
CORONA DE PLATA:
- Obtened 120 estrellas.
CORONA DE ORO:
- Conseguid 240 estrellas.

■ DESBLOQUEAR MUNDOS
Cuando completéis el mundo 6 aparecerá un final, pero el juego aún no habrá terminado. Lo que habrá ocurrido es que se ha desbloqueado un nuevo mundo, llamado S.

■ CONSEGUIR 99 VIDAS
Dirigíos a la Galaxia Descomunal, situada en la mitad de la parte del nivel 4-1 aproximadamente. Allí encontraréis una plataforma redonda suspendida en el aire, sobre la que giran constantemente tres Koopas gigantes, a la que llegaréis siendo lanzados a través de una tubería verde. Una vez en la plataforma, realizad un súper-salto para situaros sobre el caparazón de una de las Koopas y saltad sobre ella sin cesar hasta que obtengáis un total de 99 vidas en el marcador de vidas. Esa es la cifra máxima, así que si saltáis más ya es para jorobar a la pobre tortuga.

Toy Story 3

■ ESTRELLAS DORADAS
Para lograr todas las estrellas doradas del juego no tenéis más que seguir estos pasos.
AMATEUR BUG COLLECTOR:
- Rescatad a 3 orugas.
AMATEUR GHOST SUCKER:
- Capturad tres fantasmas con el pararrayos.
AMATEUR HAUNTER:
- Poseed 3 ciudadanos.
AMATEUR KICKER:
- Dadle una patada a 5 ciudadanos.
AVID CUSTOMER:
- Recoged todas las personalizaciones de Haunted House, Glen Encantado y Puerto Espacial de Zurg.
BIG SPENDER:
- Gastad 30.000.
BREAKING BOARDS:
- Destrozad 25 cajas y barriles.
ENCHANTED SHERIFF:
- Completad todas las misiones encantadas de Glen.
GONE WANDERIN':
- Recorred una larga distancia a pie.
HAUNTED EXPLORER:
- Encontrad todas las cápsulas con premio en la casa encantada.
HAVING A BALL:
- Golpead 30 cosas con una pelota.
JR MONSTER SLAYER:
- Destruid 5 gárgolas.
JR PIXIE TORCHER:
- Incendiad 5 pixies con un dragón.
JR RE-ANIMATOR:
- Cread 3 ciudadanos zombie.
JUMPIN' JACKRABBITS!:
- Saltad una larga distancia con precisión.
KNOCK IT OFF:
- Aporread a 10 encomendadores de misiones.



LONG HAUL:
- Explorad la zona en un vehículo.
MASTER GROWER:
- Haced aumentar de tamaño 10 cosas.
MASTER MONSTER SLAYER:
- Destruid 10 gárgolas.
MASTER PIXIE SLAYER:
- Derrotad a 10 pixies.
MASTER RE-ANIMATOR:
- Cread 10 ciudadanos zombie.
MASTER SHRINKER:
- Reducir 10 cosas de tamaño.
MINER 49ER:
- Poned minas a 15 vetas de oro.
MISSION MASTER:
- Completad 50 misiones.
ON A MISSION:
- Completad 10 misiones.
PARACHUTE KING:
- Golpead a 15 objetivos de paracaidista.
POWER SHOPPER:
- Comprad 10 cosas del catálogo.
PRIZE CAPSULE COLLECTOR:
- Conseguid 15 cápsulas de premio.
PRIZE CAPSULE ENTHUSIAST:
- Lograd 25 cápsulas de premio.
PRO KICKER:
- Patead a 10 ciudadanos.
RIDIN' THE RANGE:
- Viajad una larga distancia en "Bullseye".



RIDING THE RAILS:
- Recorred una larga distancia deslizándoos por los raíles.
ROLLY POLLY:
- Conseguir 40 "barrel rolls" con un vehículo.
SADDLE THE DRAGON:
- Viajad una larga distancia subidos en un dragón.
SAVING UP:
- Conseguid más de 30.000 monedas de oro.
SHERIFF OF THE FUTURE:
- Completad todas las misiones del puerto espacial de Zurg.
SPACE EXPLORER:
- Conseguid todas las cápsulas de premio en el puerto espacial.
SPOOKY SHERIFF:
- Lograd todas las cápsulas de premio en la casa encantada.
STRONGMAN:
- Cargad con un objeto pesado durante una larga distancia.
SWIMMING LESSONS:
- Tirad al menos a cinco ciudadanos al agua.
TRIPLE FLUSHER:
- Tirad de la cadena 3 veces.
UNDER THE SEA:
- Saltad sobre el agua por lo menos diez veces.
WAND WAVER:
- Colocadle alas a 10 cosas.
WINNER'S CIRCLE:
- Participad en 20 carreras "Bullseye".
WOODLAND EXPLORER:
- Encontrad todas las cápsulas de premio en las nubes.
ZURG BOT SMASHER:
- Destruid 3 robots de Zurg.
ZURG BOT DESTROYER:
- Tenéis que destruir al menos a diez robots del malvado Zurg.

TRUCOS A LA CARTA

Punch-Out!!

Silvano Rizzoti (email)
Espero que estéis pasando un buen verano porque, lo que es yo, llevo casi un mes sin parar de jugar. El motivo de mi correo es pediros algún truco para el «Punch-Out» de Wii, a ver si me lo quito pronto de encima.
Gracias.
Hombre, Silvano, un poco ansias te vemos con eso de jugar. No te olvides que los videojuegos están bien, pero oye, al fin y al cabo tus amigos te van a echar de menos si no sales un poco más de casa. Ahí van esos trucos.

■ RELLENAR ENERGÍA
Cuando mandes a un contrincante a la lona, aprovecha el tiempo que esté tendido para recargar parte de la energía. Para ello, pulsa rápida y alternativamente los botones 1 y 2, o haz lo mismo pero agitando el mando de Wii y el Nunchako.

■ RECUPERARSE DE UN KO
Cuando un adversario te dé un golpe que suponga un KO (o TKO), pulsa rápida y alternativamente los botones 1 y 2 del mando de Wii antes de caer a la lona (o haz lo mismo, pero agitando el mando de Wii y el Nunchako, depende de que tipo de control tengas). Si todo sale bien, te recuperarás y podrás seguir peleando. Este truco sólo funciona una vez por combate y en el modo campeonato, no en los Desafíos del modo Exhibición.

■ GOLPEA A LOS PERSONAJES ANTES DE UN CARA A CARA
Entra al modo Cara a cara, y una vez te encuentres en la pantalla en la que el jugador 2 ha de elegir perfil, apunta a la pantalla y golpea al personaje del jugador rival. No sirve para nada, pero es divertido.

■ MELODÍAS DE LOS ADVERSARIOS
Completa los tres desafíos que tiene cada rival cuando luches con ellos en el modo Exhibición (tras proclamarte campeón del mundo, en el apartado de aspirante al título).



■ RECUPERAR SALUD
Este truco es fácil pero muy eficaz. Presiona simultáneamente los botones + y – entre los rounds y escucharáss una campana (esto no quiere decir que empiece ya el combate, tranquilos). Al comienzo del siguiente round, se incrementará tu salud.



■ PROTECTOR DE CABEZA
Tienes que perder 100 combates y la máquina interpretará que eres tan malo que te vendrá bien tener este artilugio para la cabeza.

■ PELEAR CONTRA DONKEY KONG
Donkey Kong aparecerá como rival en el Desafío Final (después de derrotar a Mr. Sandman en el Mundial S durante la defensa del título).



NINTENDO DS

Ben 10: Vilgax Attacks



NUEVOS MODOS DE JUEGO
Cada uno es más difícil que el anterior y pondrán a prueba vuestra destreza. Para acceder a todos ellos tenéis que completar el juego. Son los siguientes:
- Control Maestro.
- Modo Difícil.
- Modo Muy Difícil.

Dementium II

NIVELES DEL MODO SUPERVIVENCIA
Si queréis saber lo que es pasar angustia, probad con estos niveles. Hay cinco y cada uno de ellos se consigue completando el nivel correspondiente. Es decir, el Modo Supervivencia 1 se consigue completando el nivel 1, y así sucesivamente hasta el número 5.

Jam with the Band

NUEVAS CANCIONES
Conseguid nuevas canciones haciendo lo que se indica.
AURA LEE:
- Conseguid más de noventa puntos en modalidad maestro con instrumentos en Music Box.
CRÉDITOS:
- Estando en modalidad Today's Gig, superad el nivel seis.
FUR ELISE:
- Estando en modo maestro, sumad como mínimo noventa puntos con los instrumentos en Fur Elise.
HUMORESQUES:
- En modo maestro tenéis que hacer más de noventa con los instrumentos en Humoresques.
SINFONÍA Nº5:
- Lo mismo, pero con los instrumentos en Sinfonía Nº5.
LA MURCIÉLAGO:
- Superad el nivel diez jugando en modalidad Today's Gig.

Madagascar Kartz

PERSONAJES NUEVOS
Para poder correr con algunos de estos simpáticos animales, haced lo que toca en cada caso.
BOB:
- Conseguid la Nueva York Cup.
MONOS:
- Debéis conseguir la Copa Wild y Wacky.
PINGÜINOS:
- Conseguid la Copa Zany.
SHREK:
- Tenéis que ganar la Copa de Agua.

Marvel Super Hero Squad



NUEVOS PERSONAJES
Si queréis tener un equipo de héroes de verdad, al loro a estas recomendaciones para desbloquear a los mejores.
APOCALIPSIS:
- Lobezno, Lobezno, Dr Muerte, Abominación, Lobezno.
SPIDER-MAN CON TRAJE NEGRO:
- Spider-Man, Capitán América, Abominación, Mística, Spider-Man.
U.S. AGENT:
- Abominación, Iron Man, Dr. Muerte, Abominación, Magneto.

TRUCOS A LA CARTA

Harvest Moon: Sunshine Islands

Consuelo de Guzmán (email)
Estimados amigos de Hobby. Me llamo Consuelo y me gustaría pediros un truco para el juego «Harvest Moon: Sunshine Islands» de Nintendo DS. ¿Me podéis dar alguna pista?
Un saludo.
Hola Consuelo. No sólo te podemos dar una pista, sino que te las vamos a dar todas. ¡Aquí van!

DESBLOQUEAR MÁS MASCOTAS
Para tener más mascotas todo lo que tienes que hacer es lo siguiente:
GATO:
- Gasta al menos 30.000 G en la tienda de Massel.
CERDO:
- Tienes que embarcar 100 champiñones después de alcanzar la isla Champiñón.

CONSEGUIR ANIMALES ESPECIALES
Lo de por qué son especiales tienes que descubrirlo tú.
GALLINA ESPECIAL:
- Envía un huevo de rango S.
VACA ESPECIAL:
- Envía leche de rango S.
OVEJA ESPECIAL:
- Envía lana de rango S.

Might & Magic: Clash of Heroes

COMPAÑEROS PARA EL GRUPO
A medida que se va completando cada capítulo del modo Historia se van desbloqueando compañeros para batalla rápida y los modos Multijugador. Cada uno de los personajes nuevos tiene sus propios hechizos únicos.
FINDAN / ELFO:
- Golpea muy rápido, reduce el tiempo de carga para todas las formaciones a uno. Completad el capítulo 1 (Anwen).
VARKAS / HUMANO:
- Espada Elrath, las lágrimas de la espada acometen contra las dos primeras filas enemigas. Completad el capítulo 2 (Godric).
MARKAL / NO MUERTO:
- La marcha de la muerte, carga de inmediato contra todas las unidades de élite/ unidades del campeón. Completad el capítulo 3 (Fiona).
JEZEBETH / DEMONIO:
- Trituradora de paredes, destruye las paredes enemigas y las unidades más próximas. Completad el capítulo 4 (Aidan).
CYRUS/ MAGO:
- Bastón de Explosia, ejerce un daño devastador a las unidades al tocar tierra, espera tres turnos, y luego explota para provocar más daños. Completad el capítulo 5 (Nadia).

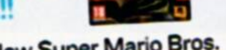
Rooms: The Main Building

CONSEGUIR LOS TROFEOS
Para tener todos los trofeos del juego, haced lo que os indicamos.
PIPIOLO:
- Superad 10 niveles con una puntuación de oro.
ROOMS-ADICTO:
- Completad los 80 niveles.
REGALO DE MR. BOOK:
- Terminad el modo Historia.
MAESTRO DE LO BÁSICO:
- Finalizad los 20 niveles de la Mansión I.
MAESTRO DEL METRO:
- Superad los 20 niveles de la Mansión II.
MAESTRO DE LOS ESPEJOS:
- Acabad los 20 niveles de la Mansión III.
MAESTRO DEL GIRO:
- Tenéis que hacer lo propio con los 20 niveles de la Mansión IV.
MAESTRO DE ARTÍCULOS:
- Desbloquead todos los Objetos.
PIEDRA DE ROOMS:
- Completad los 200 niveles del modo Desafío.
CREADOR DE PUZLES:
- Cread 10 niveles personalizados en la opción Construir.
MAESTRO DE ROOMS:
- Tenéis que finalizar los 20 niveles adicionales de la mansión.



WARIO WARE DIY

CONSEGUIR MODOS EXTRA
Por si no tenéis bastante con los modos que trae el juego y sus opciones infinitas.
MIX TODO SHUFFLE:
- Conseguid diez puntos o más en Wario Man-Ultra Hard.
MIX TODO ULTRA DIFÍCIL:
- Lograd diez puntos o más en Wario Man-Ultra Hard.
MIX TODO VERSUS:
- Haced al menos diez puntos en Wario Man-Ultra Hard.
WARIO MAN EN SHUFFLE:
- Ubicad los setenta y dos niveles diferentes en Wario Man Software.
WARIO MAN ULTRA DIFÍCIL:
- Ubicad los veinte y cinco niveles diferentes en Wario Man Software.



PSP

GTA: Chinatown Wars



■ **TODOS LOS EXTRAS DEL JUEGO**

En mitad de la partida introducid cualquiera de las siguientes combinaciones de botones para conseguir el efecto deseado. Nota: se desactivará la opción de autoguardado.

ARMADURA:
- **L1, L1, R1, X, X, ●, ●, R1.**

TIEMPO NUBLADO:
- **↑, ↓, ←, →, ▲, ■, L1, R1.**

REDUCE EL NIVEL DE BÚSQUEDA:
- **R1, ▲, ▲, ■, ■, R, L1, L1.**

ÁGUILA EXPLOSIVA:
- **L1, R1, ▲, ■, ●, X, ↑, ↓.**

TIEMPO MUY SOLEADO:
- **↑, ↓, ←, →, X, ▲, L1, R1.**

NIEBLA:
- **↓, ←, →, ■, X, R1, L1.**

SALUD:
- **L1, L1, R1, ●, ●, X, X, R1.**

HURACÁN:
- **↑, ↓, ←, →, X, ■, R1, L1.**

INCREMENTA EL NIVEL DE BÚSQUEDA:
- **L1, L1, R1, ■, ■, ▲, ▲, R1.**

MUCHA LLUVIA:
- **↑, ↓, ←, →, ●, ▲, R1, L1.**

TIEMPO LLUVIOSO:
- **↑, ↓, ←, →, ■, ●, L1, R1.**

TIEMPO SOLEADO:
- **↑, ↓, ←, →, ●, X, L1, R1.**

PAQUETE DE ARMAS 1:
- **R1, ↑, X, ↓, ←, R1, X, →.**

PAQUETE DE ARMAS 2:
- **R1, ↑, ●, ↓, ←, R1, ●, →.**

PAQUETE DE ARMAS 3:
- **R1, ↑, ■, ↓, ←, R1, ■, →.**

PAQUETE DE ARMAS 4:
- **R1, ↑, ▲, ↓, ←, R1, ▲, →.**

Half Minute Hero

■ **DESBLOQUEAR MODOS EXTRA**

Para darle un poco más de vidilla al juego.

HÉROE 3:
- Completad Héroe 300.

HÉROE 300:
- Terminad Caballero 30.



CABALLERO 30:
- Terminad Héroe 30, Rey Demonio 30 y Princesa 30.

■ **REPRODUCTOR DE MÚSICA**

Completad Héroe 3. Una vez lo hayáis conseguido, presionad el botón **Select** para abrir el reproductor de música y a disfrutar con las melodías del juego.

Metal Gear Solid: Peace Walker

■ **CAMISETAS DESBLOQUEABLES**

En el menú de inicio del juego, dirigíos a Extras, luego a Network y finalmente a Introducir Código para poder conseguir camisetas



con estas claves. Tened en cuenta que es necesaria una cuenta en PS Network para poder desbloquearlas.

2000016038415:
- Camiseta negra con el logo blanco de Peace Walker.

2000016035902:
- Camiseta color verde con un logo de Arte de Snake.

2000016032338:
- Camiseta gris con un logo de Arte de Snake en la espalda.

2000016032574:
- Camiseta gris con un logo de MSF.

■ **FASES DE MONSTER HUNTER**

Antes de nada, leed todos los archivos informativos de Chico y luego entrad en Extra Ops 29. Dirigíos a la zona de la playa y localizad al gato que habla. Esto hará que se desbloquee la primera etapa de «Monster Hunter». Juega a esta etapa para desbloquear las siguientes etapas.

EL TONTOTRUCO

Metal Gear Solid: Peace Walker

■ **CONSEGUIR A HIDEO KOJIMA**

Es posible reclutar a Hideo Kojima para "The Destination of the Nuclear Warheads", una escena interactiva del videojuego. Todo lo que tenéis que hacer es seleccionar el vehículo que tenga como matrícula la siguiente frase: Centro America 63824 Peace Sentinel.



Naruto Ultimate Ninja 3

■ **TEMA DE NARUTO**

Si queréis decorar vuestra PSP con un tapiz de Naruto, introducid esta clave en el apartado de claves:
- FIRE-2-4-7.

■ **CONSEGUIR UN NUEVO PERSONAJE**

Superad el modo Historia y luego id a la pantalla de selección de personajes, pulsad ▲ y aparecerá Nine-Tailed Demon Fox.

NBA Live 2010

■ **TODOS LOS EXTRAS Y VENTAJAS**

Introducid los siguientes códigos en el menú de opciones para conseguir los siguientes extras.

HDOGDRAWHOTICNS:
- Partidos clásicos Hardwood extras de los Cleveland Cavaliers, Golden State Warriors, Minnesota Timberwolves, Orlando Magic, Philadelphia 76e.

ADAODQAUIEINTS1:
- Zapatillas Adidas Equations.

ATCIADSSTSDHECF:
- Zapatillas Adidas TS Creators.

CEOBDABACARSTCY:
- Camisetas alternativas del Charlotte Bobcats' 2009/2010 Race Day.

IAPORCDIAN3EJIS:
- Zapatillas Jordan CP3 IIIs.



EMLARMEOO6AJDSN:
- Calzado Jordan Melo M6s.

AONDSUILYJRSPXT:
- Zapatillas Jordan Sixty Pluses.

NDNBA1ROOAESDCO:
- Camisetas alternativas para los equipos Atlanta Hawks, Dallas Mavericks, Houston Rockets and Memphis Grizzlies.

NISHRAG1ROSMADO:
- Camiseta alternativa de los New Orleans Hornets' 2009/2010 Mardi Gras.

AOIEUCHRAHELGN:
- Zapatillas Nike modelo Huarache Legions.

KK2TESAOSEPINRD:
- Zapatillas Nike KD 2s.

EPFNOZAEMINOLKI:
- Calzado Nike modelo Zoom Flip'Ns.

ANDSICDSMATDNSR:
- Calzado TS modelo Supernatural Commanders.

ARD8SISCDNATSTR:
- Zapatillas TS modelo Supernatural Creators.

Prince of Persia: Las Arenas Olvidadas

■ **DERROTAR AL PRIMER JEFE**

El primer jefe del juego no es especialmente difícil, pero sí tiene su miga. Lo primero que debéis hacer es evitar que os toque, porque en ese caso os quitará una buena cantidad de vida. Con la mano izquierda lanzará golpes sin más, pero es con la mano derecha con la que debéis andar con ojo, puesto que de ella manan fuentes de arena que tendréis que acelerar si queréis llegar a las plataformas superiores, justo donde se encuentran los mecanismos que lanzan una flechas que consiguen aturdirle. Cuando lo hayáis aturdido con las flechas, lanzaos al suelo y atacadle en el cuello hasta que le derrotéis. Fijaos además que en el suelo hay cuatro marcas que señalan, justamente, la distancia que podéis abarcar con el salto lateral.



FULLMETAL ALCHEMIST

■ **CONSEGUIR MISIONES EXTRA**

Cuando hayáis terminado el juego, podréis acceder al contenido extra entrando en el Menú Principal, en la opción especial y después en la opción de Introducir clave:

BOND OF 2 SOULS:
- **X, ↓, →, ←, ▲, ●, →.**

THE ETERNAL BREAK:
- **↑, ▲, ●, →, ■, ↑, X, ←.**

2 HÉROÏNES:
- **↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←.**

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



No he podido resistirme a venir a España a celebrar el triunfo de la selección. Aunque mi corazón estaba también con la escuadra japonesa... Menos mal que no se vieron en la final.

Juego online en Modern Warfare

@ ¡Buenas, Yen! Necesito solo que me respondas a dos preguntas que tratan del «Modern Warfare 2» para PS3.

■ Mi primo y yo queremos hacer grupos pero siempre nos sale que no es posible conectar con el host y dependemos de otras personas para hacer grupo. He pensado que es por el tipo de NAT. Él la tiene estricta y yo moderada. ¿Hay alguna manera de que se pueda hacer el grupo? Si es por lo de la NAT, ¿cómo se puede cambiar?

Tu primo, que tiene la NAT estricta, ha de acceder a su router (introduciendo su IP en el navegador.) y abrir los puertos pertinentes. Para que no tengas duda, puedes llamar al servicio de asistencia técnica de Activision, que viene en el manual del juego o ponerte en contacto con tu proveedor de Internet.



DRAGON AGE ORIGINS: EL DESPERTAR es la expansión del gran juego de rol de Bioware. Se puede descargar o adquirir en formato físico. Se trata de una expansión de tal calibre que puede considerarse casi un juego independiente.

■ Esta es la última ¿Cuándo van a salir los nuevos mapas? ¿Cuánto costarán?

Ya han salido dos packs, «Estímulo» y «Resurrección». Teniendo en cuenta que el siguiente «Call of Duty» sale en noviembre, no sé si sacarán más.

Manolo León

Caballeros del Zodiaco

@ Hola Yen, tengo 28 años y sigo vuestra revista desde hace ya unos cuantos años, soy poseedor de una PS3 y de una Nintendo DS (que esta perdida o ha sido robada). Bueno, sin más rodeos ahí van dos preguntillas. Y muchas gracias por contestar.

■ Me encanta el «Dragon Age Origins», ¿hay planes de que saquen la expansión El Despertar en formato físico?

Sí, lo tienes en formato físico para PS3, Xbox 360 y PC por unos 30 euros.

■ Y por último, estoy un poco harto de que Namco saque todos los años refritos de «Dragon Ball» ¿Hay alguna posibilidad de que salga a la venta un nuevo juego de «Caballeros del Zodiaco»?

Bueno, razón no te falta con respecto a «Dragon Ball». Ahora que está de moda la serie «Lost Canvas» (una precuela que se desarrolla 200 años antes) no sería raro que Namco lanzase un juego con este nuevo argumento y nuevos personajes.

Josep Bosch

Sobre la Xbox 360 "slim"

■ Hola, Yen. Me llamo Pedro José y me encanta vuestra revista. Primero, os quería dar las gracias por toda la información que dais de cada videojuego. Bueno, mis dudas son las siguientes:

■ Yen, ¿Tú qué te comprarías? ¿La Xbox 360 normal (ni la Eli-



LOST CANVAS es la precuela de Caballeros del Zodiaco y dado que estos episodios son los últimos en aparecer de este anime, es posible que acaben convirtiéndose en videojuego. Otra cosa es que después llegue aquí.

¿La pregunta del mes?

¿Se sabe ya el precio que tendrá Kinect y su fecha de salida?

■ Hola Yen, tras ver vuestro reportaje del E3 no había nada sobre el precio y la fecha de salida de Kinect. ¿Tú sabes algo nuevo?

Microsoft no ha dado aún un precio oficial, pero ellos mismos han colocado en su tienda online un precio de pre-reserva de 150 dólares (al cambio 122 euros, pero ya sabéis que en USA no incluyen los impuestos) y parece que incluiría un juego. Admiten que no es el precio definitivo, sino que llegado el momento podría cambiar (subir o bajar) y entonces arreglarían cuentas con quienes hayan pagado ese precio de reserva. La fecha concreta no se sabe, seguro que antes de Navidades y probablemente en noviembre. De hecho alguna tienda en el Reino Unido ya ha puesto la fecha del 19 de noviembre.

Jose Ángel Ripoll (Tarragona)

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

te ni la Arcade), «Final Fantasy XIII» y «Red Dead Redemption» o la Xbox 360 nueva y el «Final Fantasy XIII»?

Mira, yo creo que si todavía no la tienes, te hagas con el modelo más nuevo, que tiene 250 gigas de disco duro y, además, lleva el Wi-Fi integrado (lo que ya te supone un ahorro si quieres conexión inalámbrica). En fin, es una decisión muy personal, pero si tienes posibilidades de comprarte el «Red Dead» más adelante, hazte con la nueva.

■ **La otra pregunta es: ¿Cuáles son las diferencias entre la Xbox 360 nueva y la Xbox 360 normal (aparte de que la nueva tiene 250 Gb y Wifi)? Ya está, solo me queda felicitaros por el trabajo que hacéis cada mes y mandar un saludo a todo el equipo de Hobby Consolas.**

Pues el diseño, que es algo más pequeño y estilizado, y con el acabado satinado, que tienes más puertos de conexión, incluido uno especial para Kinect y que su estructura impide el temido problema de las luces rojas.

Pedro Cascales del Cerro

Fechas de lanzamiento

@ Hola, Yen. Soy un gran seguidor de vuestra revista, voy cada mes a buscar la Hobby al quiosco para enterarme de todo. ¡Felicidades por la nueva web de Hobbynews, muy buena! Bueno, paso a las preguntas. Gracias por contestarlas.

■ **¿Hay fecha oficial para el inminente «Mafia II»?**

Ya lo has visto en nuestro preestreno, el 27 de agosto.

■ **Por lo que habéis visto de momento, ¿qué juego es mejor, «Call of Duty Black Ops» o «Medal of Honor»?**

Gráficamente «Black Ops» parece estar por encima, aunque por lo que he visto va a repetir algunas situaciones que vimos en «Modern Warfare 2». «Medal of Honor» será una propuesta más novedosa.

■ **¿Hay fecha oficial para «Halo Reach»?**

El 14 de septiembre.

■ **¿Y para «Vanquish»?**

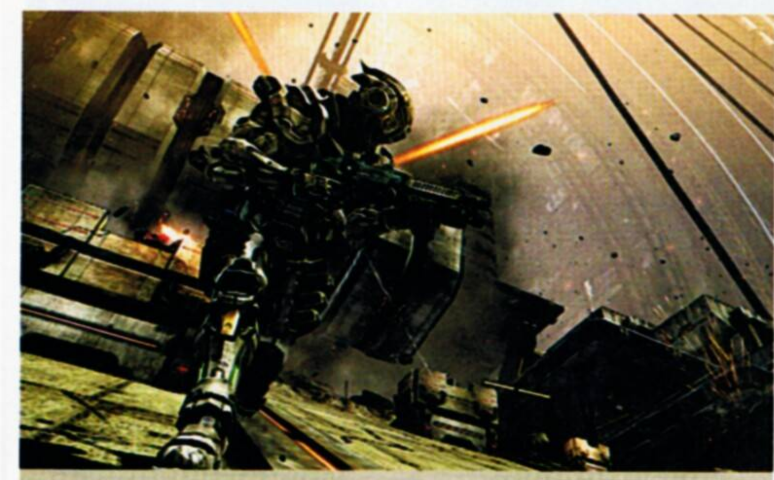
El 22 de octubre.

■ **¿Que hay del juego de skate «Tony Hawk Ride»?**

Pues que salió en 2009 en todo el mundo menos en España, y ya, a estas alturas del partido, no creo que lo traigan. Desde luego, no es el deporte más popular por estos lares...

Martí Tuneu Font (Tona)

« EN DJ HERO 2 SE PODRÁ USAR LA MISMA MESA DEL PRIMER JUEGO Y LA GRAN NOVEDAD LLEGARA CON LA INCLUSIÓN DE MICRÓFONO »



VANQUISH es el nuevo juego de acción de Shinji Mikami, creador de «Resident Evil». Se trata de un shooter en tercera persona con una calidad ténica espectacular y con una puesta en escena en los tiroteos sorprendente.

La mesa de DJ Hero

@ ¡Hola, Yen! Tengo pensado comprarme «DJ Hero», pero no sé si esperar a que salga «DJ Hero 2», por si cambian la mesa de mezclas y le añaden cosas nuevas como en las guitarras de «Guitar Hero».

■ **¿Sabes si será distinta? ¿O será la misma?**

Será la misma mesa, así que si la tienes podrás usarla con «DJ Hero 2». Incluirá (o podrás añadir) un micrófono para cantar y rapear a la vez. Además, en el multijugador esta vez se podrá competir "mesa contra mesa". Suena bien, ¿verdad?

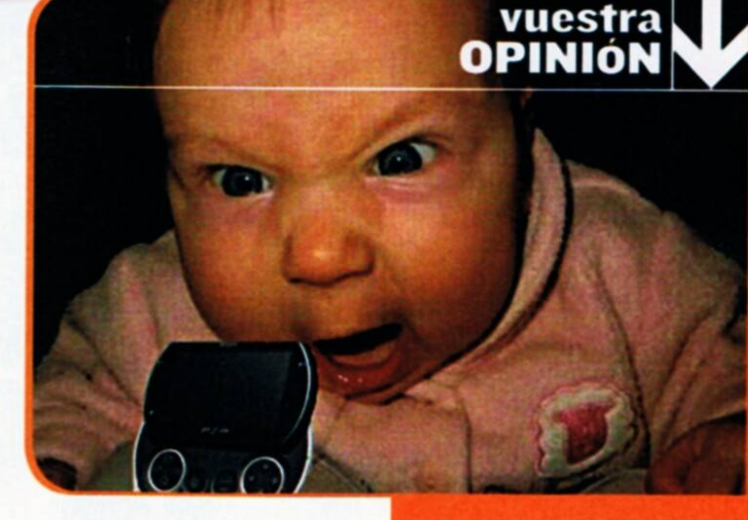
Álvaro Sedeño

Transferencia de datos en 360

@ Esta pregunta es muy importante para mí, molaría mazo si me la contestaseis:

■ **Con la llegada de la nueva Xbox 360, ¿Cómo puedo cambiar la memoria que tengo guardada en mi disco duro a la memoria del disco duro interno de la nueva Xbox 360?**

▸▸



vuestra OPINIÓN

Disgustado con PSPgo

Ismael López

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Buenas. Me parece triste pagar casi 40EUR por la descarga digital de «Metal Gear Peace Walker» y que en GAME la vendan nueva por 36EUR en formato UMD, esto me parece un perjuicio muy serio. Tengo la PSP Go pero la política de precios de la Store es abusiva y si en formato UMD puedo tenerlo más barato y luego si los juegos son malos cambiarlo por segunda mano la ventaja de la descarga ha muerto. Estoy en contra de la piratería y pensé que con PSP Go y el nuevo Firmware se daría un buen impulso a la PSP, pero pagar más y encima sin intermediarios por el medio como las tiendas es que no me cabe en la cabeza. ¿En qué piensan los directivos de SONY? ¿Somos los más tontos los que apostamos por la Go? Denme razones para valorar la descarga legal de juegos desde la Store porque me da la sensación que soy el tonto del bote siendo legal y encima se abusa de mí desde la propia empresa que respaldo con mi dinero e ilusión. No me envíen "regalos" absurdos de buen cliente de Store (modelo de oro PS3 para el Life), ¡¡¡Mejor pongan precios justos!!!... o la próxima generación me pensaré seriamente Nintendo o Microsoft Xbox, pues me parece que tantos años con Sony como mi opción única y preferente se estan acabando si van en este camino por mucho tiempo.

Yen: Desde luego, en algún momento se tendrá que revisar el tema de los precios en los juegos descargables.



La crisis de las consolas

Tino Callado (Alicante)

Hola me llamo Tino Callado y soy un lector de vuestra revista (por lo menos 5 años) y voy a dar mi opinión sobre el fin de las consolas y que si no hacemos algo para evitarlo podría convertirse en una realidad:

1er Factor: LA PIRATERÍA

La piratería puede hundir el negocio de los videojuegos ya que la gente no compra juegos sino que se los descargan de Internet, este hecho está causando un desplome en las bolsas de las compañías de los videojuegos, el caso de la piratería lleva muchos años y sigue haciendo daño.

2º Factor: FALTA DE IDEAS

La falta de ideas para crear videojuegos y consolas es cada vez más escasa ya que en las consolas de última generación que tenemos ahora hay una grandiosa variedad de juegos y de extras, por ej: ¿Qué van a sacar después del 3D? ¿Una maquina para meterte dentro de la pantalla y jugar tú con la gente?.

3er Factor: LA CRISIS

La tremenda crisis que afecta a España y a casi todo el mundo podría causar un efecto devastador en las compañías de consolas y videojuegos ya que la gente no puede comprar juegos ¡y menos al precio que están!. Siento ser un poco pesimista pero si no actuamos podría ser peor. Os adjunto una foto que es un montaje mío donde se refleja el "fin de las consolas".

Yen: Bueno, no creo la cosa esté tan mal como la pintas, salvo en el tema de la piratería.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

« QUEDA MUCHO PARA QUE SALGA METAL GEAR SOLID RISING ASÍ QUE ES POSIBLE QUE INCLUYA 3D U OPCIONES PARA MOVE Y KINECT »

Pues hay un cable de transferencia que se ha creado específicamente para esto. Tienes que conectarlo a tu disco duro antiguo y a un puerto USB de la Slim. Te aparecerá un mensaje y podrás transferir todos tus datos. Game, por ejemplo, tiene este cable por 17 euros.

Carlos

Diferencias entre Kinect y Move

@ Antes de nada, quiero decir que sois las mejor revista de videojuegos del mercado y que os sigo desde el 95. Espero que podáis solucionar mis dudas.

■ **¿Qué propuestas nos ofrecerá Playstation Move para rivalizar con Kinect? ¿Y cuales son las principales diferencias?**

La principal diferencia es que Move requiere un mando, similar al de Wii, que es el que sirve para detectar nuestros movimientos. Mientras que en Kinect es nuestro propio cuerpo el que es dectectado por la máquina sin necesidad de mandos. En cuanto a las propuestas de uno y otro, la verdad es que de momento no se alejan demasiado, porque lo que se han visto son juegos sociales muy del estilo de los de Wii, aunque sí es cierto que Kinect parece apuntar más alto, sobre todo por lo que se vio en el pasado E3 y el vídeo de Milo (este año no ha dado señales de vida), que mostraba una interacción con los personajes nunca vista.

Carlos Santos Espada

Metal Gear y Move

@ Hola, Yen. Soy un gran lector de vuestra revista y siempre me leo enterita tu sección de el Teléfono Rojo. Pues bueno, tengo una Play3 y quería preguntarte:

■ **¿Para ‹Metal Gear Solid Rising› se necesitará el Playstation Move? Porque si es así me lo tendría que comprar y es caro.**

Kojima no ha dicho nada al respecto. En caso de que fuera compatible con Move, también lo tendría que ser con Kinect, ya que sale para ambas consolas. Aún queda mucho para que salga el juego, pero aunque incluya esta compatibilidad, creo que sería a modo de opción, no de forma obligatoria. Y para entonces pude que también el juego sea en ·3D.

Juanillo

En busca de una televisión en 3D

@ Hola Yen, llevo siguiéndoos desde el número en que salía ‹Call of Duty Modern Warfare 2›, debido a que no os conocía y a que tengo 13 años. ¡Ah! Soy poseedor de una DSi, Wii y PS3 Slim de 250gb. Tengo unas cuantas dudas:

■ **¿Se sabe algo de si saldrá un ‹Battlefield: Bad Company 3›? Creo que es un muy buen juego y está poco valorado.**

Es posible que haya quedado eclipsado por el todopoderoso «Call of Duty». No hay nada sobre el 3, pero no descarto que salga.

■ **Tengo una duda sobre PlayStation Plus .¿El juego y los dos minis que te regalan cada mes los eliges tú o te dan unos aleatoriamente?**

Hay una lista en la que puedes elegir entre varios.

■ **Me podrías explicar en que consiste el modo agresión de ‹Battlefield: Bad Company 2›? ¿Es a pantalla partida?**

No, amplía las posibilidades del modo cooperativo, pero sin pantalla partida.

■ **Y por último, ¿Me podrías recomendar una televisión 3D de 35 pulgadas? ¡Dime el precio!**

De momento no hay disponibles



LA DEMO LLAMADO MILO que se mostró en el E3 2009 sugirió unas posibilidades de interacción para Kinect jamás vistas. En este E3 no se ha hablado de ello. Peter Molyneux afirma que el proyecto sigue... y funciona.

TV en 3D de menos de 40 pulgadas. De 40 tienes modelos de Sony y Samsung por 1800 euros. Y si tienes unos buenos ahorrillos, la Panasonic de 50 pulgadas te sale por 3000 euros de nada.
Raúl Parra Molina



SAMSUNG tiene a la venta este modelo 40C7000 por 1800 euros. Es un televisor LED que puede mostrar imágenes en tres dimensiones. Aunque se trata de uno de los modelos más asequibles, aún resulta caro en comparación con los televisores normales. Las gafas polarizadas van aparte.

Secuelas y reediciones

@¡Hola, Yen ! Soy David Soler y llevo leyendo vuestras revistas desde que tenia 8 años. Esta es la primera vez que te escribo, a ver si hay suerte.

■ ¿Te acuerdas de los famosos «Soul Reaver» y los «Duke Nukem»? ¿Sabes si sacarán algún juego de nueva generación sobre un nuevo capitulo de «Soul Reaver» o una copia mejorada del primero ?

Nadie ha dicho nada al respecto. Si acaso, puede que saquen el original en formato descargable.

■ He oído que van a sacar el juego de «No More Heroes» de Wii en Xbox 360. ¿Es cierto?

Se va a lanzar una versión, que ya está en Japón, para 360 y PS3 bajo el nombre de «No More Heroes: Heroes Paradise», con unos gráficos muy mejorados en HD.

■ ¿Habrá un nuevo «Oblivion»? Me gustaría que hubiera un «Oblivion 2» con modo libre online o batallas de grupos.

Pues tus deseos van a tenerlo complicado, porque no hay nada a la vista.
David Soler.

« SONY HA PREFERIDO ADAPTAR HEAVY RAIN A MOVE EN VEZ DE REALIZAR CONTENIDOS DESCARGABLES PARA AMPLIAR EL JUEGO »

Quiere más Red Dead

@Hola Yen, me llamo Roberto y compro la revista desde hace tiempo. Sois los mejores. Tengo unas preguntillas para ti:

■ He oído ciertos rumores de que «Red Dead Redemption» es mejor en Xbox 360 que en PS3. ¿Qué opinas? ¿Es cierto? Es que yo tengo la PS3 y espero que las diferencias sean insignificantes.

Las diferencias son insignificantes, te lo aseguro. Es cierto que algunas imágenes se ven ligeramente mejor en 360 pero si no las colocas frente a frente es imposible apreciarlo.

■ ¿Se sabe algo ya de alguna posible secuela, precuela o expansión de «Red Dead Redemption»?

Expansión ha habido una gratuita llamada «Forajidos hasta el final» que incluye el modo cooperativo. Hay tres nuevas expansiones en camino, la primera de ellas aparecerá este mismo mes de agosto al precio de 9,95 euros.

■ Me gustaría saber si «Red Dead Revolver» es el típico "sandbox" de Rockstar (si se parece en algo a «Redemption») o es una aventura lineal como cualquier otra.

«Revolver» no era sandbox, sino una aventura convencional con una ruta prefijada, aunque algunos tiroteos permitían cierta libertad de movimientos.

■ ¿Qué pasa con el contenido descargable de «Heavy Rain» (Crónicas 2, 3, 4...)?

Pues que Sony ha preferido apostar por la adaptación del juego a Move, que llegará en septiembre, en vez de por los contenidos descargables de una hora que había propuesto Quantic (3 crónicas de 1 hora) y que explicaban el pasado de los protagonistas. Se habla de que lleguen el año que viene.
Roberto

Rol para Xbox 360

@Hola, ¿qué tal Yen? Poseo una Xbox 360 desde hará 3 añitos y todavía no le saco muy bien el partido ya que solo me gustan los juegos de rol. No veo gran novedad de títulos en el E3, no

vuestra OPINIÓN

En contra de los rediseños de DS

Jorge Ferráz Hernández (Tenerife)

COLABORADOR HOBBY CONSOLAS

Hola, me llamo Jorge y tengo 15 años. Empecé en el mundo de los videojuegos con mi GAME BOY y la MEGADRIVE de mi hermano. He visto pasar muchas consolas y opino que la gran N se ha pasado un "poco" con las versiones de Nintendo DS. Han sacado la DS original, la DS lite, la DSi y la DSi XL (todas en varios colores) y de un año para otro. Y es que da mucha rabia comprarse la consola de última generación para que luego anuncien otra mucho más moderna (menos mal que los juegos sí sirven). La próxima vez que imiten a los de SONY con su PSP (olé) que pasó un tiempo para la PSP GO, pero mereció la pena. Espero que la 3DS sea la consola definitiva, tenga mucho éxito y que la MALDITA PIRATERÍA no le afecte como a sus antiguas versiones como comentaréis en la revista por el E3, ¿no, Yen?
P.D: ¡¡¡A ver si hay suerte y cae una camiseta...!!!

Yen: Pues ha habido suerte y te llevas la camiseta. Los rediseños de las consolas no tienen por qué ser negativos. Como bien dices, vas a poder disfrutar de los juegos igualmente y es decisión de cada uno si quieres tener la versión más moderna. Con 3DS la cosa cambia, porque la experiencia 3D solo se va a poder vivir con esa consola.



sé si se los han dejado de lado en una dimensión distinta al 2D.

¿Hay algún titulo esperado al juego de rol por turnos por ahí? ¿Alguna secuela de «Blue Dragon», «Lost Odyssey»?

Sakaguchi, responsable de esos dos juegos, está desarrollando «The Last Story» para Wii, así que de momento no hay nada. De rol llegará en octubre «Fable III», «El Señor de los Anillos la Guerra del Norte» o «Fallout New Vegas», aunque ninguno es de combates por turnos.

¿Y de la saga «Final Fantasy», se quedará solo con el XIII? ¿O habrá mas?



HARRY POTTER Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE es la nueva entrega de las aventuras del famosos mago. Esta vez sorprenderá con un shooter en tercera persona que llegará en dos entregas, como la peli, para todos los formatos.

« HIRONOBU SAKAGUCHI, CREADOR DE FINAL FANTASY Y BLUE DRAGON, ESTÁ REALIZANDO UN JUEGO PARA Wii, THE LAST STORY »

De momento el XIV es solo para PC y PS3, «FF Versus XIII» sólo se ha confirmado en PS3.

José García Sancho

Lo nuevo de Harry Potter

@Hola, Yen. Tengo algunas preguntas, y como sé que eres el único que me puedes responder pues te las envío.

A ver, primero de nada felicitar por esta pedazo de revista y lo segundo pues darte las gracias por si me las contestas je, je. Ahí va la primera:

¿Sabes algo del nuevo juego de Harry Potter? («Harry Potter y las Reliquias de la Muerte»).

Claro, que la serie va a dar un giro en cuanto a su estilo, y ahora será un shooter en tercera persona con un estilo bastante adulto. Además, al igual que sucederá en la película, tendrá dos partes, la primera de ellas llegará hacia finales de año.

Y bueno, ¿se sabe algo mas sobre «Last Guardian»? Pensaba que iban a presentarlo en el E3, pero veo que no.

Como ya os conté el mes pasado, lo han dejado para el Tokyo Game Show que se celebrará en octubre. También está pendiente de confirmar la reedición de los dos juegos anteriores, «Ico» y «Shadow of the Colussus».

Bueno pues esto es todo. Gracias, Yen y sé que no me vas a hacer caso pero si cuela cuela , ¡¡pon una foto!! je, je. Venga, salud.

No cuela, listillo, Otra vez será...

Kevin (Barcelona)

Le encantan los shooters

@Hola, Yen. Soy un fiel seguidor de vuestra revista y vuestra web y tengo unas cuantas preguntas de las consolas de Sony.

Me encantan los shooters, en especial modernos y online. Bueno pues mi duda está entre esperar a que salga el nuevo «Medal of Honor» con su modo historia y todo eso tan bonito (XD) o comprarme el «M.A.G» con su online tan bueno, pero a mi PS3 a veces se la va la olla y no la da la gana conectarse a internet. ¿Qué hago? ¿Cuál me compro?

Pues tú mismo lo estás diciendo. Si dices que tienes problemas con Internet, puedes intentar solucionarlos, porque si no, no tiene sentido que te compres «MAG». «Medal of Honor» tiene muy buena pinta.

Llevo un buen "puñao" de tiempo buscando un shooter de PSP y he encontrado el «Medal of Honor: Heroes 2» con su online para 32 jugadores y su modo campaña. ¿Qué tal es?

Está bastante bien, aunque su mayor aliciente es el multijugador para 32. Pero el modo campaña es algo corto y tiene algunos fallos técnicos, sobre todo en la IA de los enemigos. Otros shooters muy recomendables (más que este) son «Resistance Retribution» (en tercera persona) y «Socom Fireteam Bravo 3».

Y por ultimo me gustaría pedirte que me dijeras algún juego parecido al «C&C Renegade» para PS3.

Si buscas buenos shooters, ve directamente a por los «Call of Duty», «Resistance» o «Killzone».

Un saludo y felicita de mi parte al de las ilustraciones. Si es que son la leche.

Víctor Sanz HC



MEDAL OF HONOR HEROES 2 salió para PSP y Wii. EN la portátil de Sony su mayor aliciente es el multijugador para 32, aunque el modo campaña resulta algo corto, puesto que se trata de un juego con clara orientación online.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@¿SABES SI METAL GEAR SOLID 4 ESTARÁ PARA PLAYSTATION 2?

Yen: Claro... y creo que en Game Boy Color también.

@¡HOLA YEN! YA HE DESCUBIERTO PORQUE NO REVELAS TU IDENTIDAD: ¿ES PORQUE ERES UN TEMPLARIO Y TIENES MIEDO DE QUE ALTAIR, EZIO O EL MISMO DESMOND HAGAN DE LAS SUYAS CONTIGO? ¡FELICIDADES POR LA REVISTA!

Yen: ¿Hacer de las suyas? Vuestra imaginación no conoce límites. Lo que soy es un santo... de la paciencia que tengo con vosotros.

@HOLA YEN, ME PARECE QUE YA VOY A SABER TU IDENTIDAD SECRETA. JU, JU, JU... O TAL VEZ NO... (BAJÓN) VA HOMBRE PON UNA MALDITA FOTO JODER! AL MENOS HOY NO PERO CUANDO TE JUBILES PROMETE QUE PONDRÁS UNA!

Yen: Venga, vale, prometo que cuando me jubile (dentro de 40 años) pondré una... de cuando era joven.

✉PREGUNTA PARA YEN ¿EN LA NUEVA XBOX 360 KINECT SE PUEDE JUGAR CON EL MANDO EN VEZ DE MOVERSE Y DAR PATADAS EN EL AIRE?

Yen: Lo de dar patadas en el aire es de Jackie Chan. Tú no te preocupes, que si no quieres no tendrás que dar ninguna patada.



@HOLA SOY ADRIÁN Y TENGO LA PS3 ME GUSTARIA SABER DONDE ESTÁN LOS GUANTES DE NIKO EN GTA 4 PORQUE EN LAS IMÁGENES DE LA PARTE DE ATRÁS DE LA CARÁTULA SALE CON ELLOS , Y SI ESTÁN POR FAVOR DECIDME DÓNDE

Yen: Pues los estamos buscando por la redacción pero no damos con ellos, oye. Qué despiste...

JUEGOS PARA MÓVILES

¿Todavía se os escapa una lagrimita de emoción cuando recordáis la victoria de España en Sudáfrica? Ahora podéis rememorar el "tiki-taka" de la selección jugando a «Pro Evolution 2010» en vuestro iPhone.

EL JUEGO DEL MES

- precio: 7 € ■ compañía: KONAMI ■ género: FÚTBOL
- dónde descargarlo: Apple Store
- Móviles compatibles: iPhone e iPod Touch.



1. **LOS PARTIDOS** apuestan por un estilo sin muchas florituras y en el que predomina el juego directo.
2. **HAY 3 TIPOS DE CONTROL:** en dos de ellos tenemos el típico pad táctil, mientras que en el otro nos movemos con el acelerómetro.
3. **EL APARTADO GRÁFICO** destaca por el tamaño de los jugadores y la fluidez en los partidos.



"CHICHARROS" TÁCTILES

PRO EVOLUTION SOCCER 2010

Si el final del Mundial os ha dejado con más ganas de fútbol, ahora podéis jugaros la Champions al cobijo de la sombrilla.

■ **LOS MÍTICOS PARTIDOS "MADE IN PRO"** se disputan también en iPhone e iPod Touch gracias a esta conversión, que pretende convertirse en el mejor simulador de fútbol de la Apple Store. Para conseguirlo nos ofrece 4 modos de juego (Exhibición, Liga, Champions League y UEFA Europa League), un buen número de selecciones y clubes (algunos licenciados y otros "inspirados") y su ya clásico sistema de juego, que ha sido fielmente trasladado a la pantalla táctil a pesar de contar con algunos recortes, como la eliminación de regates y paredes, o la ausencia de un botón para esprintar.

→ **ESTAS LIMITACIONES JUGABLES** nos producen sentimientos enfrentados, ya que por un lado se agradece la intención de simplificar el control con la pantalla táctil para hacer los partidos más dinámicos y accesibles, mientras que por el otro nos limita mucho tácticamente, sobre todo si somos jugadores habituales de esta saga futbolística. De todos modos, los distintos modos de control nos permiten realizar pases, disparos y entradas con total precisión, por lo que no es difícil desplegar un juego elaborado en los partidos y disfrutar del característico estilo de este simulador en nuestro dispositivo móvil. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	93
SONIDO	83
DURACIÓN	87
DIVERSIÓN	89

Valoración El estilo característico de la saga está presente y los partidos son muy divertidos. Lástima que se hayan recortado movimientos y que no tenga modo online.

PUNTUACIÓN FINAL 88



■ precio: 0,79 € ■ compañía: SUPER AWESOME HYPER DIMENSIONAL... ■ género: ACCIÓN ■ dónde descargarlo: Apple Store

■ Móviles compatibles
iPhone e iPod Touch







SI SOMOS RÁPIDOS podemos hacer combos e incluso "Hat-Tricks" zombis.

HAY 3 PODERES que se activan cada cierto y aumentan nuestro potencial.

CHUTE AL ZOMBI

PRO ZOMBIE SOCCER

Soltad las pistolas, cuchillos, bazookas, etc. Para acabar con los zombis sólo hace falta calzarse las botas de fútbol.

DESARROLLADO POR UN EQUIPO ESPAÑOL, la idea de este juego es tan simple como adictiva: derrotar a decenas de hordas zombis con la única ayuda de un balón de fútbol. A través de una hilarante historia repleta de humor negro, tenemos que ir superando niveles en los que los zombis son cada vez más feos, rápidos y numerosos, y en los que resulta vital apuntar con precisión para evitar ser devorados. Muy divertido.

valoración Un claro ejemplo de cómo un desarrollo sencillo puede ser tremendamente divertido. Una pena que no tenga más niveles.





■ precio: 4 € ■ compañía: KONAMI ■ género: AVENTURA / ACCIÓN ■ dónde descargarlo: Portal wap de Vodafone

■ Móviles compatibles
Consultar modelos





INFILTRARSE sin ser visto es la premisa principal de este juego.

ELEMENTOS MÍTICOS, como el códec, ya están presentes en este capítulo.

EL PRINCIPIO DE UNA LEYENDA

METAL GEAR CLASSIC

Conocer los inicios de la saga «Metal Gear» nunca ha sido más fácil que ahora gracias a este "port" del juego original.

23 AÑOS DESPUÉS DE SU ESTRENO, esta conversión directa de «Metal Gear» para MSX2 es todo un regalo para los fans de la saga. Sin apenas cambios y con el aspecto original de la época, debemos ayudar a un novato Solid Snake a infiltrarse en la base Outer Heaven con el objetivo de rescatar a Gray Fox. Vale que su apartado técnico está desfasado, pero merece la pena rememorar este auténtico clásico.

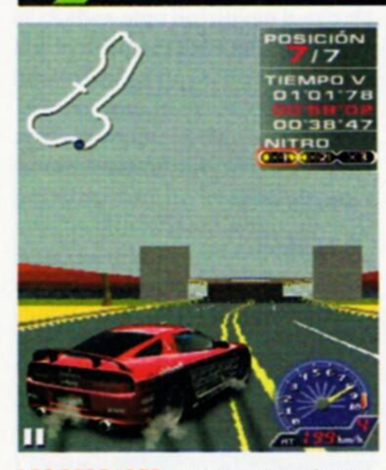
valoración Volver a disfrutar de este clásico en nuestro móvil es todo un lujo, aunque podían haberse currado algún modo extra o novedad.

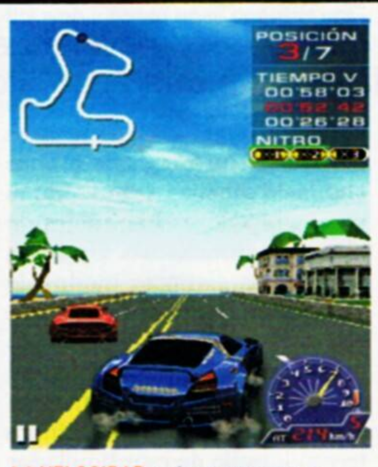
87



■ precio: 4 € ■ compañía: NAMCO ■ género: VELOCIDAD ■ dónde descargarlo: Portal wap de Movistar, Orange y Vodafone

■ Móviles compatibles
Consultar modelos





LOS DERRAPES son los protagonistas de estas carreras de estilo arcade.

LA VELOCIDAD es bastante escasa, incluso cuando superamos los 200 km/h

"DRIFTANDO" CON EL MÓVIL

RIDGE RACER DRIFT

Si pensáis que frenar es de cobardes y que no hay nada como un buen derrape, echad un ojo a este juego.

CARRERAS AL LÍMITE, sin apenas usar el freno y derrapando en cada curva es la propuesta de este juego de velocidad, que cuenta con 18 vehículos ficticios y 6 circuitos que se van desbloqueando según progresamos en el Modo Gran Premio. El espíritu de las carreras mola debido su estilo agresivo, pero queda empañado por un apartado técnico bastante pobre, y en el que los errores gráficos y la escasa sensación de velocidad echan por tierra la emoción en las carreras.

valoración Su agresiva propuesta es buena, pero algunos defectos gráficos y la falta de velocidad estropean el resultado final.



ENVÍA TUS DUDAS

Si tienes dudas sobre móviles escribe a:

■ *movil.hobbyconsolas@axelspringer.es*



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

¿Manzana o androide?

■ **Tengo pensado cambiar de móvil en los próximos meses y no se si coger el iPhone 4 o elegir uno con Android. ¿Qué me recomendáis?**

Hola Santiago. La verdad es que la pregunta que no es planteas es complicada, ya que depende mucho de los gustos personales de cada uno. Lo que está claro es que ambos sistemas operativos (iOS 4 y Android) tienen un potencial tremendo y convierten nuestro móvil en un pequeño ordenador personal, permitiéndonos navegar por Internet, gestionar correo electrónico, instalar un navegador GPS... Eso sí, cada uno de ellos tiene un aspecto y funcionamiento distinto, por lo que lo ideal sería que pudieras probar los dos para decidir cuál encaja más con tu estilo. De todos modos (y para mojarnos un poco), en lo que iPhone va un paso por delante es el aspecto de los juegos, ya que tiene un catálogo repleto de títulos impresionantes.

Santiago Ruiz

LISTAS

Nuestros favoritos

1. Metal Gear Solid Mobile (N-Gage)
2. GTA: Chinatown Wars (iPhone)
3. N.O.V.A (iPhone)
4. Resident Evil 4 (iPhone)
5. God of War: Traición
6. One (N-Gage)
7. Metal Slug M3
8. The Secret of Monkey Island (iPhone)
9. Pro Evolution Soccer 2010 (iPhone)
10. Modern Combat: Sandstorm (iPhone)



PRO EVOLUTION SOCCER 2010
El estreno de esta saga futbolística en iPhone e iPod Touch nos ha convencido. Vale que tiene algunas carencias importantes, pero los partidos que nos ofrece son los más completos que podemos encontrar en la App Store.

Los más descargados

MOVISTAR
1. Mundial FIFA 2010
2. Reto Mental 3
3. Líos en el insti

VODAFONE
1. Pasapalabra 2
2. COD: Modern Warfare Recon
3. Texas Hold Em Poker

ORANGE
1. Los Sims 3
2. Need For Speed Shift
3. Real Footbal 2010



MUNDIAL FIFA 2010
Queda claro que todos nos hemos volcado con la selección en el pasado Mundial de Sudáfrica, y una prueba más de ello es el enorme número de descargas que ha tenido el juego oficial de esta competición futbolera.

Los móviles recomendados por HC



1 iPHONE — Desde 39 € (Movistar)



2 NOKIA N97 — Desde 19 € (Movistar)





3 SONY ERICSSON W595 — Desde 19 € (Vodafone)



4 NOKIA N95 — Desde 189 € (Vodafone)

5 SAMSUNG F480 — Desde 0 € (Orange)



6 HTC HERO — Desde 0 € (Orange)



7 LG NEW CHOCOLATE BL20 — Desde 19 € (Yoigo)

NOTICIAS MÓVILES

VOLANDO VOY...

Si pensabais que lo habíais visto todo en iPhone o iPod Touch, preparaos, porque esta es buena: la empresa Parrot acaba de anunciar el lanzamiento de **un cuadricóptero propulsado por 4 rotores**, cámara de vídeo integrada y conexión wifi... ¡qué se manejará con cualquier dispositivo táctil de Apple! Una vez enlazado con nuestro terminal, podremos pilotar el cuadricóptero usando el acelerómetro mientras vemos en la pantalla las imágenes que nos irá trasmitiendo desde el aire. Eso sí, su precio es alto, porque rondará los 300 Euros



¡APRENDE A COGER EL MÓVIL!

El lanzamiento de iPhone 4 en EE.UU. vino acompañado de una polémica muy peculiar. Al parecer, muchos usuarios se quejaron en distintos foros de que el teléfono perdía cobertura si al cogerlo se "tapaba" con la mano su esquina inferior derecha. Pues bien, ni cortos ni perezosos, el gabinete de prensa de Apple emitió un comunicado admitiendo el problema y recomendando como solución... ¡coger el teléfono de otra manera!

JUEGOS "CON MEMORIA"

La desarrolladora de juegos para móvil Gameloft ha llegado a un acuerdo con el fabricante de hardware PNY para ofrecer una atractiva propuesta. A partir del próximo otoño, podremos encontrar en los establecimientos de electrónica **tarjetas de memoria MicroSD de la marca PNY** con el logotipo de Gameloft. Cada una de estar tarjetas, además de ampliar la memoria de nuestro móvil, incluirá un código con el que podremos descargar, de forma gratuita, cualquier juego del catálogo de Gameloft.

VOODOO DICE LLEGA A iPHONE

Si tenéis una de las consolas "grandes", seguro que conocéis **«Voodoo Dice»**, un título que mezcla acción y rompecabezas, en el que tenemos que superar todo tipo de niveles utilizando nuestro ingenio. Pues bien, tanto si ya lo habéis probado u os están entrando ganas de hacerlo justo ahora, tened en cuenta que ya está disponible una versión para iPhone e iPod Touch. Podéis adquirirlo desde la App Store a un precio de 2,39 euros.

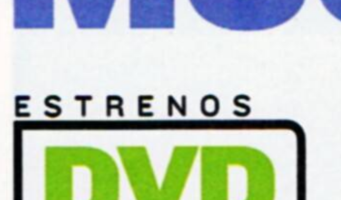
LIKE A ROLLING STONE

Activision ha anunciado el lanzamiento de nuevo contenido exclusivo para la versión para iPhone e iPod Touch de **«Guitar Hero»**. Se trata de un pack de 3 canciones de los míticos Rolling Stones, con el que podemos versionar los temazos "Gimme Shelter," "(I Can't Get No) Satisfaction" y "Honky Tonk Women". ¡Casi nada, eh!



MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS



Solomon Kane



- Género **Acción**
- Protagonistas **James Purefoy, Mark O'Neal, Robert Orr...**
- Director **Michael J. Bassett**
- Precio **21,95 € (Ed. Especial)**
- También en Blu Ray **25 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: Solomon Kane, un guerrero puritano en la Inglaterra del siglo XVI, debe convertirse en vengador contra las fuerzas del mal cuando unos guerreros secuestran a la hija de la familia que le había acogido.
EXTRAS DVD: Documental MTV, Making of, Las criaturas de Solomon Kane, El salón de los espejos, La reacción del público...

El libro de Eli



- Género **Acción**
- Protagonistas **Denzel Washington, Gary Oldman, Mila Kunis...**
- Director **The Hugues Brothers**
- Precio **17,99 €**
- También en Blu Ray **24,99 €**

VALORACIÓN:

PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆



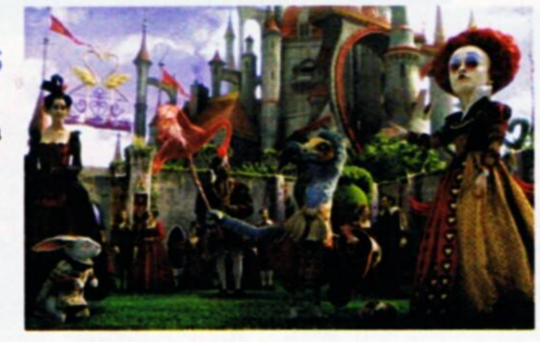
ARGUMENTO: En una tierra arrasada por una hecatombe, Eli, un guerrero solitario, lucha por cumplir una misión: proteger con su vida la última copia de un libro sagrado que puede ser la llave para salvar a la humanidad. Carnegie, un jefe militar que gobierna una ciudad de ladrones y pistoleros, conoce el poder del libro que Eli tiene entre sus manos y ha decidido arrebatárselo.
EXTRAS DVD: Documental: El viaje de Eli, Escenas eliminadas...

Alicia en el País de las Maravillas



- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Johnny Depp, Mia Wasikowska, Helena B. Carter.**
- Director **Tim Burton**
- Precio Blu Ray **29,99 €**
- Disponible en DVD en septiembre

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



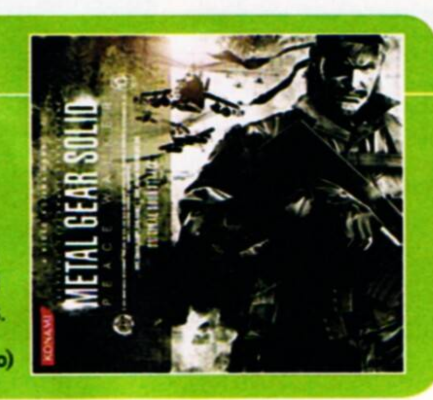
ARGUMENTO: El 18 de agosto sale esta edición en Blu Ray de la última película de Tim Burton, que nos presenta a una Alicia de 19 años que regresa al mundo mágico donde se adentró siendo una niña para reunirse con sus antiguos amigos. Alicia se embarca en un viaje fantástico para encontrar su destino y poner fin al reinado de terror de la Reina Roja.
EXTRAS DVD: El Sombrerero loco, Buscando a Alicia, Creando el País de las Maravillas, Copia digital...

MÚSICA

Metal Gear Solid Peace Walker

La banda sonora de la última entrega para PSP de esta genial saga ya está disponible en la propia web de Konami **(www.konamistyle-europe.com/es)**. El CD recopila los 28 temas que se incluyen en el juego, y dura unos 72 minutos.

- Compañía **Konami** ■ Precio **10,12 € (sin gastos de envío)**



LIBROS

Antología Z (volumen 2

Dieciocho autores miembros de Nocte, la aso ciación española de escritores de terror, une sus fuerzas en esta selección para brindarno otros tantos relatos unidos por una temática común: los muertos vivientes.

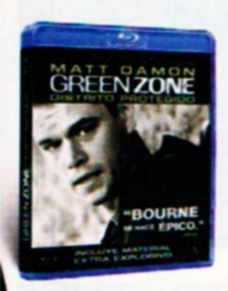
- Editorial **Dolmen** ■ Precio **17,95 €**

VIDEOJUEGOS

ESTRENOS

DVD





Green Zone: Distrito protegido

- Género **Acción**
- Protagonistas **Matt Damon, Nicoye Banks, Yigal Naor...**
- Director **Paul Greengrass**
- Precio Blu Ray **29,95 €**
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



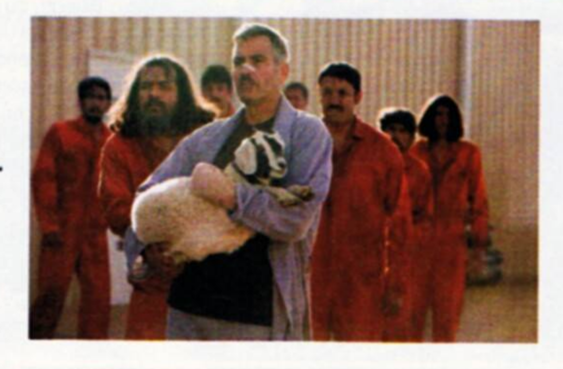
ARGUMENTO: Durante la ocupación de Bagdad en 2003, el subteniente Roy Miller debe recorrer el desierto en busca de armas de destrucción masiva. Sin embargo, descubre un elaborado plan que trastoca por completo el propósito de su misión.
EXTRAS DVD: Escenas inéditas, Matt Damon: Listo para la acción, El auténtico Miller, La recreación de Bagdad, Como se hizo...



Los hombres que miraban...

- Género **Comedia**
- Protagonistas **Ewan McGregor, George Clooney, Jeff Bridges...**
- Director **Grant Heslov**
- Precio **17,99 €**
- También en Blu Ray **24,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Cuando está detrás de su próxima gran historia, el periodista Bob Wilton conoce a Lyn Cassady, un personaje que dice ser parte de una unidad militar experimental. Se trata de una legión de "Guerreros Monje" que tiene poderes sin parangón, como leer la mente, atravesar paredes o incluso matar una cabra mirándola fijamente.
EXTRAS DVD: Comentarios del director y del autor del libro, Escenas eliminadas, Detrás de las cámaras...



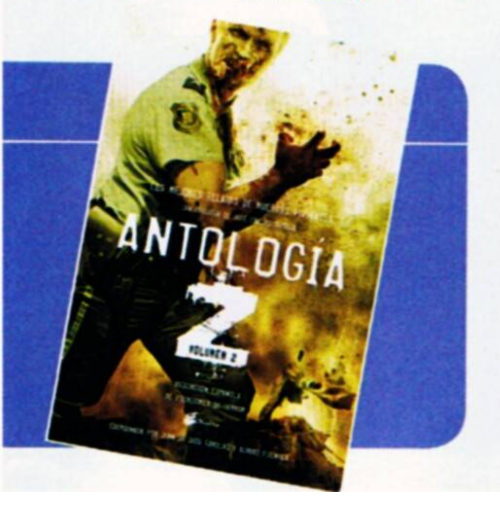
Blood: El último Vampiro

- Género **Acción**
- Protagonistas **Gianna Jun, Allison Miller, Liam Cunningham...**
- Director **Chris Nahon**
- Precio **14,99 €**
- También en Blu Ray **24,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Esta película, basada en el anime del mismo nombre, nos presenta a Saya, una samurái mitad humana y mitad vampiro que se interpone entre la luz y la oscuridad en una Tierra infestada de demonios. Debe infiltrarse en una base militar de EEUU situada en Japón e investigar si la serie de misteriosas muertes ocurridas allí tienen relación con los vampiros.
EXTRAS DVD: Como se hizo, Lucha contra los demonios: las acrobacias...

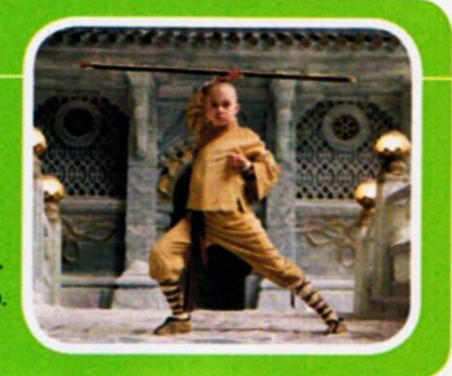


CINE

Airbender: El Ultimo Guerrero

La nueva película de M. Night Shyamalan nos cuenta la guerra entre la Nación del Fuego y las de Aire, Agua y Tierra. Aang, el único guerrero con poder para manipular los 4 elementos, debe restaurar el equilibrio en su mundo.

- Productora **Paramount**
- Estreno **6 de agosto**



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

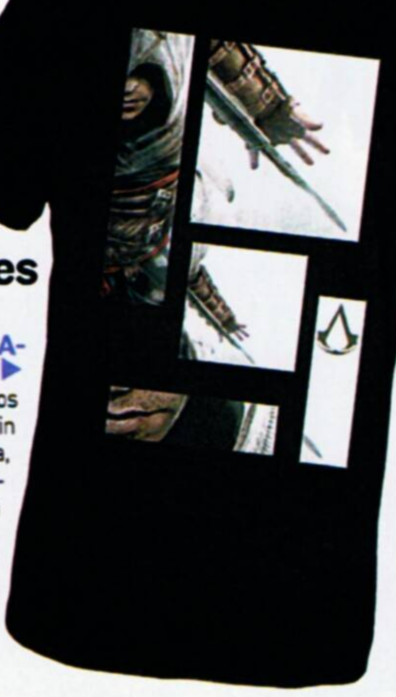
Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones



◀ DEJA QUE AKUMA INVADA TU HABITACIÓN

Akuma es uno de los luchadores más temidos de «Street Fighter», pero también de los más carismáticos. Por eso esta figura de resina, de la marca Sota Toys, pasará a fomar parte de la decoración de la casa de más de un fan de la saga.

Más información en: www.skynet-shop.com
Precio: 121,95 €



UNA CAMISETA PARA VIAJAR A LAS CRUZADAS ▶

Cuando no están "de servicio", los miembros de la secta de los Assassin cambian su túnica por esta camiseta, que lleva impreso un collage con imágenes de Altair, el protagonista de la primera parte de la saga.

Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 20,18 €

◀ ¡SÚBETE A YOSHI PARA CAMINAR!

Bueno, no es que podamos montar encima de él como hace Mario en sus juegos, pero no nos negaréis que estas zapatillas de andar por casa con la forma del simpático dinosaurio son de lo más coquetas.

Más información en: www.tokyoshop.es
Precio: 19,95 €



◀ EL JEFE MAESTRO ESTÁ BAJO TU MANDO

Bueno, para ser más exactos bajo el mando de este vehículo Mongoose (uno de los que podemos controlar en la saga «Halo»), que mide 18 cm. y se controla por radiocontrol. Funciona con 6 pilas AA.

Más información en: www.kanpekisetto.com
Precio: 26,95 €

UN ALIADO PARA MARCUS FENIX ▶

Jace Stratton es uno de los hombres que le va a guardar las espaldas a Marcus Fenix en «Gears of War 3», pero con esta figura no vais a tener que esperar a que salga el juego para comprobar como se las gasta. Mide 18 centímetros de altura.

Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 25,66 €

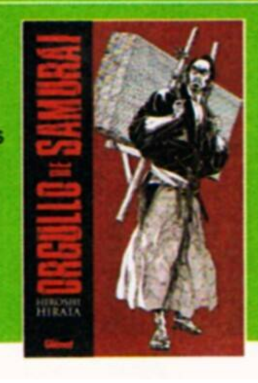


MANGA Y CÓMIC

Orgullo de Samurai

Este nuevo manga de samurais de Hiroshi Hinata (especialista en el género, con obras como "Héroes Anónimos") es una recopilación de historias cortas basadas en estos guerreros. Muchos de estos cuentos eran leyendas populares niponas.

Publicado por: Glénat
Precio: 12 €



R. E.: Hielo y Fuego

Para conocer más a fondo la historia de «Resident Evil 5», este cómic nos cuenta las desventuras de la compañía Charlie, un batallón de los STARS que intenta acabar con el virus G. La cacería comienza en un siniestro circo...

Publicado por: Panini
Precio: 25 €



Ezio debe acabar su misión...

...pero esta vez no va a actuar solo. No os perdáis nuestro próximo número, porque vamos a probar en exclusiva el modo multijugador de **ASSASSIN´S CREED: LA HERMANDAD.**

Y además...

FIFA 11 y **PRO EVOLUTION 2011** saltan al césped en los Preestrenos.

HALO REACH está cada vez más cerca. ¡Acompañadnos a la batalla!

EL JUEGO EN 3D al descubierto: precios, tecnología, equipamiento...

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

DIRECCIÓN DE ARTE
Abel Vaquero

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez, Patricia Gamo, Carlos Hergueta, Carlos Villasante, Borja Abadie, Rafael Aznar

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN: C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: DISPAÑA
Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta 28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 09/2010

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain